

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan Negara hukum yang menjunjung tinggi sistem demokrasi dalam menjalankan urusan pemerintahan. Demokrasi adalah suatu sistem politik di mana seluruh warga Negara berpartisipasi dalam menyatakan pendapat melalui hak pilihnya, pada hakikatnya pemerintahan dari rakyat dan untuk rakyat (Sari & Wijaya, 2024). Selain itu demokrasi juga diartikan sebagai suatu bentuk pemerintahan yang kekuasaannya berasal dari rakyat, dimana setiap anggota masyarakat berpartisipasi dalam proses pengambilan keputusan yang berpotensi meningkatkan kualitas hidup mereka melalui salah satu cara dengan pemilihan umum.

Pemilihan Umum (Pemilu) adalah sarana kedaulatan rakyat untuk memilih anggota dewan Perwakilan Rakyat, yang dibagi atas pemilihan umum pusat dan pemilihan umum daerah. Pemilihan umum pusat yaitu pemilihan umum Legislatif (PILEG) yang terdiri dari Dewan Perwakilan Daerah (DPD), Presiden dan Wakil Presiden, dan untuk memilih Anggota Dewan Perwakilan Rakyat Daerah (DPRD) serta Pemilihan Umum Eksekutif (PILKADA) terdiri dari Gubernur dan Wakil Gubernur, Wali kota dan Wakil Walikota atau Bupati dan Wakil Bupati. Sedangkan pemilihan umum daerah yaitu pemilihan umum yang dilaksanakan di daerah biasanya Pemilihan Umum Kepala Desa (PILKADES). Dimana dalam pelaksanaannya dilaksanakan secara langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil (Luberjurdil) dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia berdasarkan Pancasila dan Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 (Indrawan & Mashur, 2023).

Pada dasarnya Indonesia sebagai Negara demokrasi dengan jumlah penduduk yang besar dan keberagaman yang kompleks, pemilihan umum memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan arah politik dan kebijakan publik (Taranau, 2024). Proses politik memiliki kaitan erat dengan proses pemilu meskipun keduanya memiliki perbedaan tersendiri. Proses pemilu dapat dilakukan melalui beberapa tahap seperti diawali dengan persiapan (penetapan penyelenggara, penetapan peserta pemilu, penyusunan daftar pemilih tetap,

kampanye), tahap pelaksanaan (pemungutan suara, perhitungan suara, dan penetapan hasil pemilu), dan yang terakhir adalah penetapan pasca pemilu (penetapan anggota terpilih, dan pelantikan). Dengan begitu, keberadaan proses pemilu dianggap sebagai bagian dari proses terciptanya pemerintahan yang demokratis. Untuk menciptakan pemerintahan yang demokratis tentu tidak lepas dari campur tangan rakyat, oleh karena itu rakyat memiliki peran yang sangat penting didalam proses hingga akhir dari pemilu.

Dengan demikian lancarnya Pemilihan Umum (Pemilu) terdapat berbagai permasalahan yang sering muncul didalamnya. Seperti dilihat pada Pemilu serentak yang diadakan tahun 2009 dan tahun 2019 selalu terdapat permasalahan-permasalahan yang muncul seperti : (1) DPT bermasalah; (2) Kualitas hasil pemilu tidak efektif; (3) Pelayanan yang kurang maksimal; (4) Kompleksitas sistem pemilu; (5) Menurunnya pengawasan; dan (6) Terbatasnya partisipasi politik. Disebutkan pula bahwa pemilu yang tidak serentak memunculkan berbagai permasalahan seperti mahal nya ongkos penyelenggaraan pemilu, terjadinya politik biaya tinggi atau politik uang, dan terjadinya konflik antar-Caleg berbeda dalam memenangkan pemilu. Sedangkan pada Pemilu Serentak yang terjadi pada tahun 2019 yang dapat dijadikan bahan kajian bagi Pemilu serentak berikutnya adalah terkait profesionalisme dalam pendistribusian logistik pemilu, pemutakhiran Daftar Pemilih Tetap (DPT), dan pembebanan kerja pada Petugas KPPS yang semuanya harus disesuaikan dengan tuntutan penyelenggaraan Pemilu serentak yang lebih kompleks dan harus tertib mengikuti jadwal setiap tahap sesuai peraturan yang berlaku (Ardipanto, 2019).

Selanjutnya pemilihan umum yang terjadi pada tahun 2023 juga menimbulkan berbagai masalah antara lain : (1) kertas suara yang sudah tercoblos (2) pengantaran logistik yang terhalang jalan (3) Aplikasi sirekap manchet karena terhalang sinyal (4) Perhitungan suara yang lama dikarenakan pengisian secara manual, dan banyaknya peraturan-peraturan baru yang muncul. Dengan munculnya berbagai permasalahan yang ada maka pemerintah mengambil langkah dengan cara mengadakan pemilu berbasis *Elektronik voting*. *Elektronik Voting (E-Voting)* merupakan alat pemilihan umum yang yang

berbasis aplikasi, situs web, ataupun teknologi blockhain yang digunakan untuk pemilihan serta perhitungan suara secara online menggunakan *E-Voting*. Jika kita lihat saat ini kemajuan teknologi tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat, berbagai macam informasi yang terjadi dibelahan dunia kini dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi (globalisasi). Jika dahulu kita mengenal kata pepatah “dunia tak selebar daun kelor” sekarang pepatah itu selayaknya berganti menjadi dunia saat ini selebar daun kelor, karena cepatnya akses informasi di berbagai belahan dunia membuat dunia ini seolah semakin sempit dikarenakan kita dapat melihat apa yang terjadi di jauh pandangan mata sekalipun seperti di Amerika misalnya meskipun kita berada di Indonesia (Wahyudi & Sukmasari, 2014).

Oleh karena itu dengan adanya *Elektronik Voting (E-Voting)* merupakan salah satu jalan alternatif penggunaan teknologi canggih, dalam beberapa tahun terakhir. *E-Voting* menjadi inovasi yang dikembangkan oleh politisi industri yang bergerak dibidang penyedia peralatan pemilihan dan para ahli independen dari industri pemilihan. Meskipun pemilihan elektronik memiliki beberapa kekurangan antara lain transparansi yang membuat penggunaannya menjadi kontroversial. Namun jelas bahwa jika diterapkan dengan benar *E-Voting* menawarkan beberapa kelebihan dibandingkan metode pemungutan suara konvensional, termasuk kecepatan dan akurasi tabulasi suara yang lebih besar serta kenyamanan yang lebih besar bagi para pemilih (Habibi, 2018).

Pemilihan yang menggunakan *E-Voting* di Indonesia ini baru dilaksanakan untuk PILKADES, sedangkan di luar Negeri sudah banyak diterapkan. *E-Voting* ini juga dikategorikan menjadi 2 antara lain : (1) *E-Voting* dengan mesin pemilihan (berbentuk aplikasi) dan (2) *E-Voting* dengan internet voting. Dari berbagai Negara yang telah menerapkan secara keseluruhan Negara-Negara tersebut juga dapat dibagi menjadi dua katagori antara lain (1) Negara yang sukses dan (2) Negara yang tidak sukses. Negara yang sukses indikatornya adalah di Negara tersebut *E-Voting* telah ada dan tetap terus dipraktikkan sehingga mendapatkan respons positif dari rakyatnya serta pemerintah di Negaranya. Sedangkan, Negara yang tidak sukses menerapkan *E-Voting* adalah Negara yang pada praktiknya setelah dievaluasi terdapat sejumlah kendala dan

bahkan mendapat penolakan dari masyarakat dan lebih jauh lagi, sampai akhirnya dihentikan Implementasinya (Habibi,2018).

Walaupun penerapan *E-Voting* sudah dilaksanakan di Negara tersebut tidak menutup kemungkinan jika permasalahan dan berbagai penolakan juga terjadi didalamnya. Di Indonesia sendiri pelaksanaan *E-Voting* sudah diterapkan Pada Maret 2017, *E-Voting* juga diterapkan dalam pemilihan umum Desa di Babakan Wetan, Bogor. Bahkan pada PILKADA Serentak 2021 menurut informasi dari Menteri Dalam Negeri metode pemungutan suara secara *online* atau *E-Voting* juga digunakan, terdapat 155 Desa yang mencoba menggunakan *E-Voting* dalam pemilihan Kepala Desa (Deddy Setiawan, 2024).

Dipilihnya desa sebagai percobaan implementasi penerapan *E-Voting* dikarenakan desa adalah bagian terkecil atau lingkup terkecil yang mudah dikondisikan serta mudah dipantau, jumlah penduduk yang ada belum seramai penduduk yang berada diwilayah perkotaan jadi desa dipilih sebagai penerapan pertama kali sebelum akhirnya nanti *E-Voting* dipergunakan untuk tingkat pemilihan secara luas. Jika dibandingkan dengan metode pemungutan suara secara konvensional (manual) *E-Voting* dianggap lebih baik. Dikarenakan dalam metode pemungutan suara secara manual masih sering terjadi kecurangan-kecurangan yang mungkin dilakukan oleh petugas KPPS. Seperti surat suara yang sengaja dirusak saat perhitungan dilaksanakan dan para petugas KPPS titipan dari para calon (Saputra, 2024).

Dari penelitian ini dilakukan perbandingan dengan mencantumkan beberapa penelitian terdahulu, antara lain : penelitian menurut Indrawan & Mashur (2023) dalam penelitiannya menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengungkapkan dan menggambarkan berbagai kejadian yang terjadi selama pemilihan kepala Desa dengan sistem *E-Voting* di Desa Batu Gajah. Berbagai hambatan didalam implementasi *E-Voting* juga terjadi seperti masyarakat yang awam teknologi dan lanjut usia. Menurut Ismail *et al.*, (2024) dalam penelitiannya menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengkaji tinjauan sosiologis pada pemilih pemula untuk menghadapi transformasi pemilu 2024. Beragam tantangan juga didapatkan seperti kurangnya pendidikan politik yang diberikan kepada para

pemilih pemula, maraknya teknologi dan melebar luasnya digital sehingga menyebabkan keamanan cyber yang kurang.

Menurut (Saputro & Setyaningrum, 2024) penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Dan mengkaji mengenai persiapan keamanan di era digital, bertujuan untuk mengetahui persepsian generasi milenial terhadap penggunaan *E-Voting* demi meningkatkan kemudahan dan kemanfaatannya sehingga kepercayaan terhadap pelaksanaan pesta demokrasi meningkat. Berbagai tantangan juga muncul didalamnya seperti keamanan dan kerawanan sitem. Menurut Harianja et al., (2024) dalam penelitiannya menggunakan kualitatif deskriptif. Dengan tujuan untuk menganalisis strategi yang diterapkan oleh komisis pemilihan umum kota Denpasar dalam meningkatkan partisipasi pemilih. Menurut (Sabekti, 2024) penelitian ini menggunakan metode studi literatur atau yang biasa disebut dengan studi kepustakaan. Tujuan penelitian untuk memaparkan gagasan digitalisasi pemilu di Indonesia sebagai solusi terhadap permasalahan- permasalahan pemilu di Indonesia dan mencari solusi agar masalah tersebut dapat diatasi dengan sebuah sistem *E-Voting* serta menganalisisnya dengan di dikaitkan dengan perspektif kewarganegaraan yaitu civic skills pada partisipasi skill warga negara.

Dari berbagai hasil penelitian terdahulu maka dapat dibandingkan dengan penelitian di Desa Kediren Kecamatan Lembeyan Kabupaten Magetan. Berbagai tantangan muncul, seperti malfungsi perangkat dan keterbatasan pengguna teknologi (lansia) dan ancaman pasokan listrik merupakan kendala umum yang ditemui. kemudian untuk temuan utama menyatakan bahwasannya sistem *E-Voting* membawa efisiensi waktu, pengurangan biaya, dan kepercayaan publik semakin meningkat. Menurut peraturan Bupati (PERBUP) Kabupaten Magetan Nomor 6 Tahun 2023 pada pasal 5 ayat (3) Dalam hal Pemilihan Kepala Desa dilaksanakan dengan cara Elektronik (*E-Voting*), Bupati menetapkan aplikasi yang digunakan (2023). Terdapat 30 Desa dan 15 kecamatan yang berada di Kabupaten Magetan telah menerapkan dan melaksanakan pemilihan kepala Desa menggunakan sistem *E-Voting* pada September 2023. Salah satu Desa yang telah menerapkan sistem *E-Voting* adalah Desa Kendiren Kecamatan Lembeyan Kabupaten Magetan, didalam

pelaksanaan *Elektronik Voting* bukanlah hal yang sangat sederhana. Namun diperlukan beberapa persiapan, dimulai dari pengadaan peralatan, serta pelatihan operator, disisi lain juga petugas TPS yang bertanggung jawab dalam pengoperasian perangkat komputer yang perlu dipersiapkan guna pelaksanaan *Elektronik Voting* bisa berjalan dengan baik (Septianningsih et al., 2023).

Namun tidak dapat dipungkiri jika terdapat berbagai masalah yang muncul dalam penyelenggaraan *E-Voting*. Munculnya berbagai masalah saat *E-Voting* di Desa Kendiren Kecamatan Lembeyan diakibatkan dari kurangnya sosialisasi yang dilakukan oleh Dinas Pemberdayaan Masyarakat Desa (DPMD) dan Dinas Kominfo Kabupaten Magetan saat pelatihan dilaksanakan yang diakibatkan dari keterbatasan waktu yang ada. Pelatihan itu dilaksanakan di kantor Desa Kendiren Kecamatan Lembeyan Kabupaten Magetan, dimana terdapat 2 dinas yang terlibat secara langsung. Pelatihan ini dilaksanakan dengan mengikut sertakan semua masyarakat Desa Kendiren melibatkan 3 Dukuh yang ada, dengan 3 kali sosialisasi yang dilakukan dari dinas terkait serta dalam percobaan tidak terbatas. Dalam masa percobaan masyarakat diberi kesempatan secara bebas serta bergantian, dengan kondisi masyarakat dan para orangtua yang memiliki sebagian besar tingkat pendidikan rendah menyebabkan awam atau gagal teknologi (gaptek) mengakibatkan berbagai permasalahan muncul. Disamping itu mereka para remaja dan orang dewasa yang paham akan teknologi merasa bahwa adanya *elektronik voting* dianggap penyelamat dan sangat membantu, karena waktu yang dipergunakan saat pemilihan sangat efektif dan efisien dibandingkan pemilihan secara tradisional.

Dengan demikian dalam penelitian yang dilakukan di Desa Kediren Kecamatan Lembeyan ini, dikarenakan terdapat beberapa permasalahan yang perlu diamatni serta perlu diperbaiki. Seperti kurangnya sosialisasi terutama sosialisasi terhadap para lainsia yang gagal teknologi (gaptek), kurangnya privasi pemilih, serta kendala-kendala lain yang muncul saat pelaksanaan pemilihan.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan apa yang telah dijelaskan didalam latar belakang diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana analisis SWOT (Strenght (kekuatan), Weakness (kelemahan), Opportunities (Peluang), Thereats (ancaman)) dalam PILKADES secara *E-Voting* di Kecamatan Lembeyan Kabupaten Magetan Tahun 2023?
2. Bagaimana implementasi sistem *E-Voting* dalam PILKADES di Kecamatan Lembeyan Kabupaten Magetan Tahun 2023?
3. Bagaimana prospek implementasi penerapan sistem *E-Voting* dalam PILKADES di Kecamatan Lembeyan Kabupaten Magetan Tahun 2023?

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui analisis SWOT (Strenght (kekuatan), Weakness (kelemahan), Opportunities (Peluang), Thereats (ancaman)) dalam PILKADES secara *E-Voting* di Kecamatan Lembeyan Kabupaten Magetan Tahun 2023.
2. Untuk mengetahui implementasi sistem *E-Voting* dalam PILKADES di Kecamatan Lembeyan Kabupaten Magetan Tahun 2023.
3. Untuk mengetahui prospek implementasi dalam penerapan sistem *E-Voting* dalam PILKADES di Kecamatan Lembeyan Kabupaten Magetan Tahun 2023.

D. MANFAAT PENELITIAN

Didalam temuan penelitian ini diharapkan memperoleh hasil penelitian yang dapat bermanfaat dan disarakan semua pihak, baik pemerintah maupun masyarakat umum yang mencangkup teori teoritis dan teori praktis antara lain:

a. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat untuk dijadikan suatu refrensi baik untuk masa depan *Elektronik Voting (E-Voting)* maupun perbandingan bagi peneliti selanjutnya dengan tema “Analisis SWOT dan Prospek Implementasi sistem *E-Voting*” sehingga memberikan manfaat dan pengembangan kajian keilmuan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan wawasan.

b. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan khususnya terhadap berbagai pihak yang terkait :

1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti untuk menjelaskan tentang analisis SWOT dan bagaimana prospek implementasi pemilihan kepala Desa di Desa Kediren Kecamatan Lembeyan Kabupaten Magetan.

2. Pihak lain

- a. Hasil penelitian ini diharapkan berguna sebagai bahan evaluasi penerapan sistem *E-Voting* dalam pemilihan umum ataupun pemilihan kepala daerah di Indonesia pada umumnya dan Kabupaten Magetan pada khususnya.

- b. Diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca untuk mempelajari analisis SWOT dan prospek implementasi sistem *E-Voting* yang relevan untuk peneliti selanjutnya.

E. PENEGASAN ISTILAH

Didalam membahas masalah penelitian ada beberapa kata kunci yang ditekankan agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam penafsiran masalah yang di teliti, untuk memperjelas istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

1. Analisis SWOT

Analisis SWOT merupakan metode yang digunakan untuk menilai berbagai faktor internal dan eksternal yang berpengaruh terhadap suatu organisasi, proyek, atau individu. Akronim SWOT terdiri dari empat elemen kunci: Strengths (Kekuatan), Weaknesses (Kelemahan), Opportunities (Peluang), dan Threats (Ancaman). Kekuatan merujuk pada unsur-unsur internal yang memberikan keunggulan, seperti sumber daya dan kemampuan yang tersedia. Dengan menerapkan analisis SWOT, organisasi dapat mengembangkan strategi yang efektif dengan memanfaatkan kekuatan dan peluang, sambil mengatasi kelemahan dan mengurangi dampak dari ancaman yang ada (Sulianta, 2024).

2. Prospek Implementasi

Prospek implementasi merupakan suatu peluang, gambaran, rencana, dan pandangan mengenai prediksi masa depan. prospek dipergunakan untuk melihat hasil dari proyek atau program yang telah diterapkan dapat dipergunakan dan dapat diterapkan dimasa depan atau tidak. Selain itu prospek implementasi juga memiliki peran penting dikarenakan berhubungan dengan kepercayaan publik, efisiensi, dan keamanan (Dany, 2024).

3. Implementasi

Implementasi merupakan tahapan dalam penererapan sistem yang akan dilakukan jika sistem disetujui termasuk program yang telah dibuat pada tahap perancangan sistem hingga siap dioperasikan. Tujuan penerapan sistem adalah untuk memudahkan tugas manusia dan menghindari kesalahan yang disebabkan oleh *human error*, pembuatan prototipe dan pengujian sistem penting untuk memastikan desain sistem memenuhi kebutuhan pengguna, karena seringkali sulit dipahami oleh pengguna non-IT, bahwa tujuan utama implementasi sistem termasuk membuat desain sistem, menguji dan mendokumentasikan prosedur dan program, menyelesaikan desain yang disetujui, dan memastikan sistem memenuhi kebutuhan pengguna. Langkah-langkah spesifik implementasi sistem meliputi implementasi database, antarmuka, dan skrip. Menguji sistem sangat penting untuk menemukan dan memperbaiki kesalahan, serta memastikan sistem berfungsi dengan baik di berbagai jaringan, sistem operasi, dan browser (Lukman, 2019).

4. *Elektronik Voting (E-Voting)*

E-Voting merupakan sebuah alat elektronik yang digunakan untuk proses pemilihan hingga perhitungan suara, baik berbentuk aplikasi atau web. Dimana pada sistem *E-Voting* dalam Pemilu dapat meningkatkan nilai demokrasi khususnya terhadap partisipasi masyarakat serta memberikan efektivitas dan efisiensi dalam proses pemilu. Sistem *E-Voting* dapat memberikan nilai demokrasi dengan partisipasi masyarakat serta memberikan efektivitas dan efisiensi dalam proses pemilu. Namun

penerapan sistem *E-Voting* masih terkendala oleh risiko peretasan dan kesiapan pemerintah dalam menggunakan *E-Voting* (Karmanis, 2021).

F. LANDASAN TEORI

1. Analisis Kebijakan

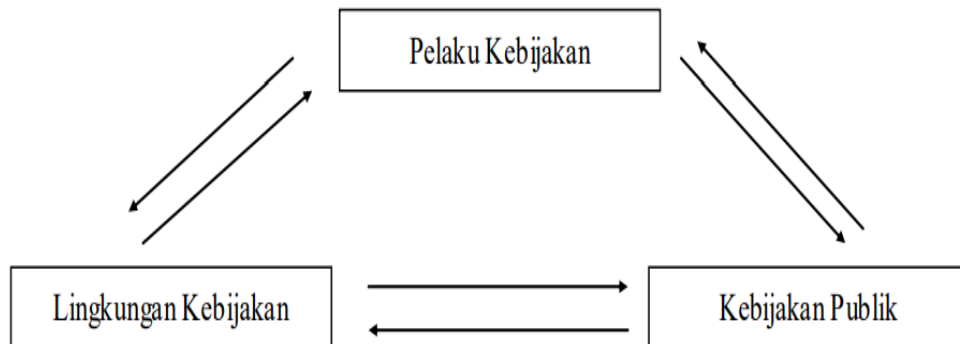
Analisis kebijakan merupakan aktivitas praktisi dan intelektual yang ditujukan untuk menghasilkan secara cermat, kritis dan mengkomunikasikan pengetahuan terhadap proses kebijakan yang dilaksanakan. Analisis kebijakan dapat diartikan sebagai sebuah ilmu yang menggunakan berbagai bentuk pengkajian dalam hal argumentasi dan diskusi politik untuk menghasilkan, melakukan dan penilaian secara kritis serta menyampaikan pengetahuan yang berhubungan dengan kebijakan tersebut (Herdiana, 2018).

Menurut Fatmariyanti & Fauzi (2023), analisis kebijakan dapat diartikan sebagai aktifitas menciptakan pengetahuan tentang dan dalam proses pembuatan kebijakan, yang meneliti sebab, akibat, kinerja kebijakan dan program publik. Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa analisis kebijakan dapat ditafsirkan sebagai suatu gerakan sebagai upaya untuk memahami kembali peran pemerintah dalam masyarakat dan menegosiasikan kembali aspek hubungan yang ada antara individu, kolektivitas dan pemerintah. Salah satu contoh penerapan kebijakan publik dapat dilihat dari proses pemungutan suara, sebelumnya menggunakan sistem manual menggunakan kertas kini telah dirubah menggunakan sistem *Elektronik (E-Voting)*.

Berbagai manfaat dari Analisis kebijakan seperti perbaikan kesejahteraan masyarakat, penyelesaian masalah sosial, stabilitas ekonomi, pengaturan sumber daya, meningkatkan keadilan sosial, peningkatan partisipasi warga, keamanan dan ketertiban, serta pelestarian lingkungan (Kamal, 2019). Menurut Dunn didalam buku Nugroho (2017), analisis kebijakan merupakan suatu aktivitas intelektual dan praktis yang ditujukan untuk menciptakan, secara kritis menilai, dan mengkomunikasikan pengetahuan tentang dan didalam proses kebijakan. Analisis kebijakan diartikan pula sebagai disiplin ilmu sosial terapan yang menggunakan

berbagai metode pengkajian multipel dalam konteks argumentasi dan debat politik untuk menciptakan, secara kritis menilai, dan mengkomunikasikan pengetahuan yang relevan dengan kebijakan. Analisis kebijakan diletakkan pada konteks sistem kebijakan menurut Dunn, dengan mengutip Thomas R. Dye sebagai berikut :

Gambar 1. 1 Elemen Kebijakan Publik



Sumber (Nugroho, 2017)

1. Pelaku kebijakan

Pelaku kebijakan adalah individu atau kelompok yang memiliki wewenang dan tanggung jawab dalam merumuskan, menerapkan, dan mengevaluasi kebijakan publik. Kebijakan publik umumnya dikeluarkan oleh pemerintah untuk melaksanakan tindakan tertentu yang telah dirumuskan.

2. Kebijakan Publik

Kebijakan publik adalah rangkaian tindakan yang dipilih dan dilaksanakan oleh pemerintah atau otoritas publik lainnya untuk mencapai tujuan tertentu dalam masyarakat. Kebijakan ini umumnya dirancang untuk mengatasi masalah atau tantangan publik, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, serta mempromosikan keadilan dan keamanan.

3. Lingkungan Kebijakan

Lingkungan kebijakan berpacuan pada faktor-faktor eksternal dan internal yang mempengaruhi proses pembuatan, implementasi, dan evaluasi kebijakan publik. Seperti halnya penerapan kebijakan yang

dikeluarkan oleh pemerintah serta dilihat bagaimana prospek penerapan kebijakan tersebut.

2. Elektronik Government (E-Government)

E-government diartikan sebagai tata kelola pemerintahan secara elektronik. Sedangkan dalam arti luas, pengertian *E-government* adalah pemanfaatan teknologi informasi oleh instansi pemerintah dalam menyelenggarakan pelayanan publik (Mahendra & Pribadi, 2016). Menurut Madyatmadja *et al.*, (2017) *E-government* diartikan sebagai pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk meningkatkan interaksi antara pemerintah dan warganya, telah menjadi fokus penting bagi pemerintah di seluruh dunia. Sehingga Pendekatan strategis dan terkoordinasi ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi lembaga-lembaga publik, meningkatkan layanan publik, dan mendorong partisipasi politik dan transparansi yang lebih besar.

E-government saat ini digunakan karena kebutuhan masyarakat dalam hal mempermudah akses agar terciptanya pelayanan publik yang baik secara merata dan menyeluruh. Namun kendala yang harus dihadapi oleh pemerintah adalah kurangnya pengetahuan masyarakat akan teknologi yang masih dibawah rata-rata karena kurangnya sosialisasi dari pemerintah kepada masyarakat (Lenak *et al.*, 2021). Pada dasarnya *E-Government* merupakan suatu proses sistem pemerintahan dengan memanfaatkan ICT (*Information, Communication and Technology*) sebagai alat untuk memberikan kemudahan proses komunikasi dan transaksi kepada warga masyarakat, organisasi bisnis dan lembaga pemerintah serta stafnya (Information, 2024).

Implementasi *E-Government* dalam pelaksanaan tata kelola pemerintah dan pelayanan publik membutuhkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi beserta sumber daya manusia yang handal dalam mengelolanya. Teknologi informasi dan komunikasi juga bermanfaat dalam bidang pemerintahan seperti meningkatkan kinerja pemerintah (Parsaorantua *et al.*, 2017). *E-Government* juga memiliki ruang lingkup

interaksi antara pemerintah dan masyarakat, seperti pola implementasi, sebagai berikut :

1. *Government to Citizen (G-to-C)*

Menurut Inrajit (2002), tipe ini merupakan penerapan E-Government yang paling sering digunakan, dengan fokus pada interaksi antara pemerintah dan warga Negara. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan hubungan interaksi dengan masyarakat. G-to-C menekankan pada kemampuan pemerintah dan warga Negara untuk bertukar informasi secara efisien melalui bentuk elektronik. Menurut Muallidin (2015), Fokus utama dari kategori ini adalah interaksi antara pemerintah dan masyarakat. Misi dari e-Government adalah menyediakan dukungan bagi masyarakat di mana saja dan kapan saja melalui layanan online, seperti layanan pencarian kerja, mencari informasi departemen, atau memungkinkan partisipasi masyarakat dalam proses pengambilan keputusan, seperti pemilu.

2. *Government to Government (G-to-G)*

Menurut Inrajit (2002), tujuan dari G-to-G untuk memperlancar kerjasama antar Negara, termasuk masyarakat, industri, perusahaan, dan lainnya. Ini mencakup administrasi perdagangan, proses politik, mekanisme hubungan, serta aspek sosial dan budaya. Menurut Muallidin (2015), Fokus utama dari kategori ini adalah hubungan antara pemerintah itu sendiri (internal organisasi), atau antara pemerintah, instansi pemerintah atau fasilitas komunikasi antara kantor pemerintah yang berbeda lokasi.

3. *Government to Business (G-to-B),*

Menurut Inrajit (2002), model interaksi antara pemerintah dan dunia usaha ini memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk mempermudah dan mengefisienkan berbagai proses bisnis dan transaksi. Dalam konteks ini, G-to-B berfokus pada penyediaan layanan informasi bagi kalangan bisnis. Menurut Muallidin (2015), Fokus utama dari kategori ini adalah semua transaksi elektronik antara pemerintah

dan organisasi bisnis. Bisnis, seperti halnya masyarakat, melakukan transaksi dengan pemerintah, seperti pembayaran pajak iklan, reklame, air, atau administrasi.

4. *Government to Employees (G-to-E)*

Menurut Inrajit (2002), hubungan antara pemerintah dan lembaga atau institusi non-profit, partai politik. Hubungan ini bertujuan agar lembaga atau institusi non-profit dapat dikelola dengan baik, sehingga tujuan mereka dapat tercapai sesuai dengan fungsi dan wewenangnya masing-masing. Menurut Muallidin (2015), Fokus utama dari kategori ini adalah produktivitas dari pemerintah dan para pegawainya agar mampu menyusun interaksi yang lebih efektif kedepannya. Layanan *G-to-E* termasuk informasi dalam aturan pemerintah, kebijakan dan hak sipil.

Penelitian ini menggunakan teori *E-Government* menurut, Indrajit (2016) *E-government* adalah konsep yang penting untuk meningkatkan kualitas pelayanan publik dan pemerintahan. *E-government* harus digunakan untuk mengubah cara kerja pemerintah agar lebih efisien, efektif, transparan, dan akuntabel. Berbagai tantangan juga muncul didalamnya seperti tantangan penentuan kanal akses, tantangan keterlibatan pihak non-pemerintah, dan tantangan manajemen perubahan. Berbagai macam Elemen *E-Government*, antara lain :

1. *Support*

Support (dukungan) Konsep ini meliputi berbagai bentuk bantuan, dorongan, dan pemberdayaan yang diberikan kepada individu, kelompok, atau organisasi dalam mencapai tujuan tertentu, seperti dalam implementasi pemungutan suara secara *E-Voting*. Dalam konteks ini, dukungan dari pemerintah sangat penting, termasuk dukungan politik, organisasional, dan hukum. Namun, dukungan sumber daya juga memiliki peran krusial dalam pelaksanaan kebijakan pemungutan suara secara *E-Voting* (Haq et al., 2020).

2. *Capacity*

Capacity (kapasitas) Kapasitas sumber daya manusia, teknis, dan anggaran memainkan peran krusial dalam penyelenggaraan sistem pemilihan kepala Desa melalui *E-Voting*. Penting bahwa tidak ada tumpang tindih dalam pelaksanaan ini, seperti yang terlihat dalam pengembangan pusat data sebelum implementasi sistem *E-Voting*. Dalam pengembangan pusat data, pertimbangan meliputi biaya peralatan yang efisien, kapasitas jaringan yang optimal dan seimbang, kemudahan penambahan perangkat, kinerja komunikasi yang dapat diukur, dan ketahanan terhadap kesalahan. Sebagai hasilnya, dalam perencanaan implementasi, penting untuk mempertimbangkan arsitektur data center yang sesuai dengan kebutuhan *E-Voting* (Huwae et al., 2023).

3. *Value*

Value (Nilai), merupakan Suatu hal yang krusial digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dalam mencapai tujuan tertentu. Dalam perjalanan menuju kesuksesan, tidak jarang menghadapi tantangan dan hambatan. Hambatan yang terjadi bisa menjadi indikator apakah Sistem *E-Voting* bisa dipertahankan di masa mendatang atau tidak. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan termasuk infrastruktur telekomunikasi, tingkat konektivitas dan penggunaan teknologi informasi, kesiapan sumber daya manusia, ketersediaan dana dan anggaran, perangkat hukum, serta perubahan paradigma (Rice, 2018).

3. Analisis SWOT

Analisis SWOT pada *E-Voting* merupakan suatu cara untuk menilai dan memahami faktor-faktor internal maupun eksternal yang dapat mempengaruhi penerapan sistem pemungutan suara digital dalam sebuah Negara, organisasi, atau komunitas. Dengan melaksanakan pemilihan umum menggunakan *E-Voting* dapat mewujudkan efektivitas serta efisiensi dalam proses pemilihan umum. *E -Voting* dapat dijadikan solusi untuk menghadapi permasalahan-permasalahan pemilu yang ada di Negara Indonesia misalnya seperti permasalahan

anggaran, tenaga, maupun waktu. Maka *E-Voting* dirancang dengan maksud untuk meminimalisir permasalahan pemilu yang terjadi pada tahun-tahun sebelumnya serta mendukung efektivitas penyelenggaraan pemilu (Sabekti, 2024).

Analisis SWOT digunakan sebagai sebuah bantuan untuk menganalisis kekuatan dan peluang yang dapat dioptimalkan, sementara kelemahan dan ancaman diminimalkan. Menurut Martual and Mulya (2023), melalui metode analisis SWOT mencakup empat elemen utama: Strength (Kekuatan), Weakness (Kelemahan), Opportunities (Peluang), dan Threats (Ancaman) yang dijelaskan sebagai berikut :

1. Strenght (Kekuatan)

Strength atau Kekuatan adalah elemen yang mengacu pada faktor internal yang memberikan keunggulan atau manfaat dalam suatu organisasi, proyek, atau sistem. Kekuatan adalah aspek positif yang sudah ada dan bisa dimanfaatkan untuk mencapai tujuan, seperti pada penerapan E-voting saat pemilu. Pada penerapan E-Voting yang memungkinkan pelaksanaan pemilu lebih cepat dan efisien. Sistem ini juga mempercepat penghitungan suara dengan hasil yang lebih akurat dibandingkan metode manual, yang seringkali memakan waktu dan biaya besar (Beniman et al., 2022).

2. Weakness (Kelemahan)

Weaknesses atau Kelemahan adalah faktor internal yang dapat diartikan sebagai aspek negatif yang perlu diatasi atau diminimalkan untuk meningkatkan kinerja dan daya saing. seperti saat pelaksanaan pemilu menggunakan sistem E-voting, juga memiliki berbagai kelemahan yang berpotensi memengaruhi kesuksesannya. Pertama, jika penyelenggara tidak cukup memahami teknologi (e-voting), pemilu bisa gagal dan mengurangi legitimasi terhadap kelompok pemilih tertentu seperti lansia, mungkin tidak nyaman menggunakan e-voting serta berbagai kelemahan lainnya (Septianningsih et al., 2023).

3. Peluang (Opportunities)

Opportunities atau Peluang adalah situasi atau tren di luar organisasi yang bisa dimanfaatkan untuk mencapai tujuan. Selain itu peluang diartikan sebagai aspek yang dapat memperkuat posisi organisasi jika dimanfaatkan dengan baik, sehingga sangat penting untuk mengenalinya dan merencanakan strategi guna memanfaatkannya seoptimal mungkin. Pada penerapan sistem E-Voting menghadirkan peluang besar untuk meningkatkan efisiensi serta partisipasi dalam proses pemilu. E-voting memungkinkan pemungutan dan penghitungan suara dilakukan lebih cepat dan akurat, sehingga hasil dapat diketahui dalam waktu singkat. Selain itu, penggunaan e-voting juga berpotensi menghemat biaya dalam jangka panjang karena mengurangi kebutuhan kertas dan logistik terkait. E-voting dapat mendorong pemilu yang lebih inklusif, efisien, dan ramah lingkungan (Falah et al., 2023).

4. Ancaman (Threats)

Threats atau Ancaman adalah kondisi di luar kendali yang bisa mengurangi kinerja, merusak reputasi, atau bahkan mengganggu kelangsungan operasi. Seperti dilihat dari Penerapan sistem e-voting saat pemilu yang dihadapkan dengan berbagai jumlah tantangan yang perlu ditangani agar sistem ini dapat berjalan efektif dan aman. Salah satu tantangan utama adalah memastikan kesiapan infrastruktur teknologi yang memadai, termasuk ketersediaan listrik dan internet di seluruh wilayah, terutama di daerah terpencil. Selain itu, risiko keamanan cyber menjadi perhatian besar, karena ancaman peretasan atau manipulasi data dapat mengancam integritas hasil pemilu. Tantangan lainnya adalah sosialisasi dan pelatihan, baik bagi petugas pemilu maupun pemilih (Sabekti, 2024).

4. Konsep Demokrasi

Demokrasi berasal dari kata Yunani kuno "demos" yang berarti rakyat, dan "kratos" yang berarti pemerintahan. Secara harfiah, demokrasi berarti "pemerintahan oleh rakyat." Dalam arti luas, demokrasi adalah sistem pemerintahan di mana kedaulatan tertinggi ada pada rakyat, dan

kekuasaan untuk memerintah dijalankan oleh dan untuk rakyat. Joseph Schumpeter, sebagaimana dikutip oleh Held mendefinisikan demokrasi secara sederhana sebagai metode politik atau mekanisme untuk memilih pemimpin politik. Konsep demokrasi yang dikembangkan oleh para ahli mencakup kemampuan untuk memilih pemimpin politik selama pemilihan (Dhesinta, 2016).

Pada dasarnya demokrasi memiliki berbagai konsep seperti pemilu, pemilu merupakan Pemilihan Umum (Pemilu) adalah proses demokratis di mana warga Negara memilih pemimpin dan wakil mereka untuk duduk di lembaga legislatif, baik secara langsung maupun melalui perwakilan. Pemilu merupakan salah satu pilar utama demokrasi modern, yang memungkinkan partisipasi rakyat dalam menentukan kepemimpinan dan kebijakan Negara (Nasution, 2017). Pemilihan umum diatur dalam Undang-Undang nomor 7 tahun 2023, dimana mencakup berbagai hal, mulai dari prinsip-prinsip dasar pelaksanaan pemilu, hak dan kewajiban penyelenggara dan peserta pemilu, hingga prosedur penanganan pelanggaran dan sengketa pemilu (2017).

Pemilu terbagi atas beberapa hal salah satunya PILKADes (pemilihan kepala Desa), dimana diatur dalam undang-undang nomor 6 tahun 2014, sebelum dirubah menjadi undang-undang nomor 72 tahun 2020, yang dimana pemerintah merubah peraturan yang sebelumnya pilkades dilakukan secara manual kini telah dirubah menjadi *E-Voting* (2021).

G. DEFINISI OPERASIONAL

Definisi operasional menjelaskan mengenai Analisis Tantangan Dan Prospek Implementasi Pemilihan Kepala Desa Di Kecamatan Lembeyan Kabupaten Magetan Tahun 2023. Definisi ini dipergunakan untuk menjelaskan serta pengukuran terhadap variable yang ada didalam teori yang dapat dilihat dari beberapa indikator, sebagai berikut :

1. **Analisis kebijakan** didalam pemilihan kepala Desa dengan sistem *E-Voting*, antara lain:

1. Pelaku Kebijakan, dalam hal ini pelaku kebijakan yang dimaksudkan adalah pemerintah tingkat kabupaten seperti DPMD dan DISKOMINFO yang telah mengeluarkan sebuah kebijakan.
 2. Kebijakan Publik, berkaitan dengan kebijakan yang telah dikeluarkan. Seperti halnya *E-Voting*, maka *E-Voting* bisa disebut sebagai suatu kebijakan publik yang diterapkan guna mencapai tujuan dan beberapa kelebihan lainnya dibandingkan metode pemungutan suara konvensional, termasuk kecepatan dan akurasi tabulasi suara yang lebih besar serta kenyamanan yang lebih besar bagi para pemilih (Habibi 2018).
 3. Lingkungan Kebijakan, merupakan sasaran penerapan kebijakan yang telah dikeluarkan. Dalam hal ini lingkungan kebijakan adalah warga masyarakat, yang dianggap sebagai pelaku dan pelaksana dalam kebijakan *E-Voting*.
2. **Penerapan *E-Government*** sesuai dengan kondisi zaman modern ini merupakan upaya strategis untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, antara lain :
1. Support, berkaitan dengan pemerintah selaku pelaksana kebijakan.
 2. Capacity, berkaitan dengan keamanan dan keandalan sistem yang digunakan.
 3. Value, berkaitan dengan seberapa besar manfaat pelayanan *E-Government* kepada masyarakat dilihat dari efisiensi dan hasil akhir.
3. **Analisis SWOT** mencakup berbagai hal diantaranya :
1. Kekuatan (Strenght), seperti kecepatan saat perhitungan suara dan hasil yang lebih akurat.
 2. Kelemahan (Weaknesses), mencakup keterbatasan infrastruktur teknologi, kurangnya pemahaman masyarakat mengenai sistem e-voting, atau potensi kesalahan teknis selama proses pemilihan.
 3. Peluang (Opportunities), Faktor ini bisa meliputi dukungan pemerintah, penghematan kertas logistik, serta mendukung pemilu yang ramah lingkungan.

4. Ancaman (Threats), faktor eksternal seperti ancaman serangan cyber, masyarakat yang belum terbiasa dengan teknologi. Sedangkan faktor internal seperti manipulasi data, dan kurangnya sosialisasi.

H. METODOLOGI PENELITIAN

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan metode kualitatif, untuk menganalisis SWOT dan prospek implementasi sistem *E-Voting* dalam pemilihan kepala Desa. Yang berfokus terhadap pemahaman mendalam mengenai fenomena yang akan diteliti melalui pengumpulan data yang beragam dan detail. Metode ini berbeda dengan penelitian kuantitatif yang lebih berorientasi pada pengukuran dan analisis statistik (Niam et al., 2016). Alasan pendekatan kualitatif digunakan karena proses penggalian data dilakukan secara langsung di lapangan tanpa merubah fakta yang ada. Pendekatan ini menggunakan proses penggalian data dengan metode pendekatan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, serta pengumpulan dokumen (Firmansyah & Yuwanto, 2019).

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Kendiren Kecamatan Lembeyan kabupaten Magetan. Alasan pemilihan Desa Kendiren sebagai lokasi penelitian karena lokasi Desa terletak disebelah selatan Kabupaten Magetan dan terbilang jauh dari kota, warga masyarakat mayoritas bekerja sebagai petani dan pekebun serta memiliki tingkat pendidikan yang minim sehingga banyak warga masyarakat yang masih awam akan teknologi.

3. Subjek Penelitian

Pada penelitian ini, subjek penelitian ditujukan kepada warga masyarakat Desa Kendiren yang telah melakukan pemilihan kepala Desa dengan menggunakan *elektronik voting*. Penentuan subjek penelitian berdasarkan permasalahan penelitian yaitu kesulitan yang muncul setelah sistem *E-Voting* digunakan, serta prospek implementasi sistem *E-Voting* kedepannya. Penelitian ini menggunakan Purposive sampling dalam penentuan informan, dimana peneliti memilih dan menentukan berdasarkan karakteristik yang relevan dengan tujuan penelitian, antara lain :

➤ Warga Masyarakat

Warga masyarakat dianggap sebagai peran penting karena masyarakat dianggap sebagai salah satu elemen penting didalam penerapan *E-Voting*, mereka merupakan salah satu pengguna yang telah menggunakan serta memiliki pengalaman langsung didalam penggunaannya. Selain itu masyarakat dianggap sebagai salah satu informan berharga dikarenakan memiliki peran penting dalam sistem *E-Voting* terkait bagaimana kerja sistem *E-Voting*, bagaimana persepsi masyarakat, dan apakah sistem ini dapat dipertahankan untuk kedepannya.

➤ Dinas Pemberdayaan Masyarakat (DPMD)

DPMD dianggap memiliki peran penting didalam penyelenggaraan pemilihan kepala Desa dengan sistem *E-Voting* dikarenakan DPMD terlibat langsung dalam proses perencanaan hingga pelaksanaan. Selain itu DPMD juga memiliki pengetahuan, pengalaman, serta akses yang luas terhadap informasi yang relevan dengan *E-Voting*.

➤ Dinas Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kominfo)

Kominfo dianggap dapat memberikan peran penting dalam penelitian. Dikarenakan kominfo dianggap sebagai penanggung jawab untuk menyediakan infrastruktur TIK dan keamanan didalam pelaksanaan *E-Voting*. Kominfo juga memiliki peran penting didalam hal penyampaian sosialisasi dan edukasi, kominfo juga terlibat didalam proses perumusan regulasi dan kebijakan *E-Voting*.

➤ Kepala Desa

kepala Desa terpilih, dipilih sebagai informan karena beliau merupakan salah satu pemangku kepentingan di tingkat Desa. Selain itu kepala Desa mendapatkan pengalaman secara langsung serta mengetahui bagaimana proses dan dampak yang terjadi setelah pemilihan.

➤ Sekretaris Desa Kendiren

Sekretaris Desa dapat memberikan informasi terkait permasalahan yang muncul saat sebelum hingga setelah penerapan

sistem *E-Voting* serta bagaimana prospek implementasi kedepannya. Sekretaris Desa dipilih karena dianggap mampu dan berkompeten dalam menjawab berbagai pertanyaan yang ada. Sekretaris Desa merupakan sumber informasi utama yang dapat digali informasi terkait urusan Desa yang ada, dikarenakan tokoh penting didalam sebuah Desa. Dengan demikian sekretaris merupakan salah satu orang yang terlibat langsung didalam pelaksanaannya seperti teknis dan pelaksanaan *E-Voting*, melakukan interaksi langsung dengan pemilih, serta memiliki wawasan lokal yang luas terkait kondisi Desa.

4. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan suatu data agar memperoleh informasi, secara benar dan mendalam. Didalam teknik pengumpulan data ini menggunakan 3 teknik agar data yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan dan benar akan keabsahannya, antara lain :

a. Observasi

Menurut Handayani (2020) Observasi adalah pengamatan dan pencatatan terhadap fenomena atau gejala yang diteliti. Pengamatan dilakukan secara langsung dilapangan, ataupun mendengar cerita dari narasumber yang terlibat. Observasi pada konsep pengalaman dapat muncul secara tiba-tiba, mendasarkan pada gejala-gejala umum, kejadian atau fenomena sosial, pola-pola, dan tipe perilaku tertentu (Hasanah, 2016).

b. Wawancara

Wawancara merupakan suatu Teknik penelitian yang dimana peneliti bertanya secara langsung kepada informan dan biasanya dilakukan antara dua orang. Dimana para partisipan dapat bertukar pendapat dan informasi melalui tanya jawab, dengan menggunakan hasil wawancara sebagai sumber diskusi. Wawancara dilakukan guna memperoleh data dan informasi secara mendalam tanpa mengada-ngada (Handayani, 2020).

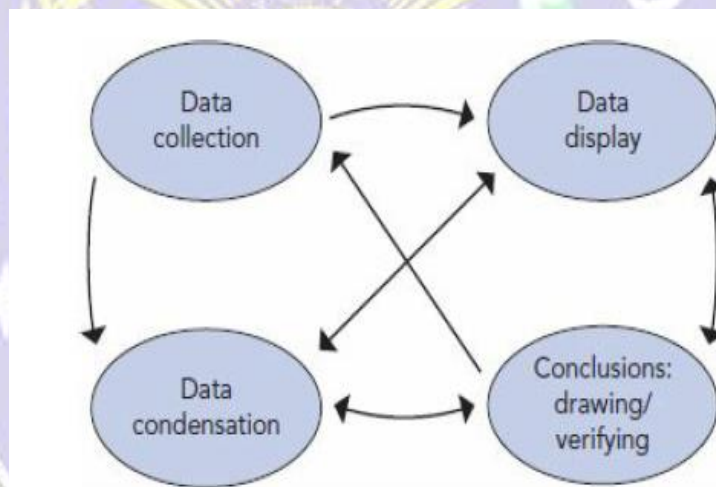
c. Dokumentasi

Menurut Sugiono (2019), dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Selain itu dokumentasi diartikan sebagai suatu Teknik penelitian yang dimana peneliti mengambil gambar secara langsung ataupun gambar yang telah lalu yang dikemas dengan berbagai fakta. Sebagaian besar data yang diperoleh berupa catatan harian (diary), block note, dan foto.

5. Metode Analisis Data

Pada penelitian ini analisis data telah dilaksanakan bersamaan dengan proses pengumpulan data. Alur analisis mengikuti model analisis interaktif sebagaimana diungkapkan Miles dan Huberman (Utami & Hayati, 2024). Menurut Miles dan Humberman terhadap analisis data sebagai berikut :

Gambar 1. 2 Analisis data model Miles Huberman & Saldana



Sumber (Miles et al., 2014)

1. Data Collection

Data Collection (pengumpulan data) adalah proses mengumpulkan dan mengukur informasi dari berbagai sumber untuk mendapatkan gambaran yang lengkap dan akurat mengenai suatu topik atau permasalahan tertentu (Rijali, 2018).

2. *Data Condensation*

Data Condensation (penyaringan) diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan (Setyawati, 2022).

3. *Data Display*

Data Display (penyajian data) proses mengubah data mentah menjadi format yang mudah dipahami dan diinterpretasikan. Tujuan utama data display adalah untuk menyampaikan informasi dengan jelas dan ringkas, sehingga pengguna data dapat dengan mudah memahami maknanya dan mengambil keputusan yang tepat (Sutriani & Octaviani, 2019).

4. *Conclusions: drawing/verifying*

Conclusions: drawing/verifying (penarikan kesimpulan) Penarikan kesimpulan (verifikasi) merupakan sebuah tahap akhir didalam annalisis data penelitian kualitatif. Pada tahap ini, peneliti menarik kesimpulan dari data yang telah dianalisis. Selain itu proses penarikan kesimpulan dapat diartikan sebagai sebuah tahap analisa akhir yang digunakan untuk mencari tau, memahami alur atau pola, serta sebab dan akibat dari penelitian (Majid, 2017).

I. Keabsahan Data

Keabsahan data ini digunakan untuk memberikan dasar yang kuat dalam analisis dan interpretasi hasil dari penelitian dengan pemaparan prosedur yang kuat dan metodologi yang terstruktur, bertujuan untuk memastikan bahwa setiap informasi yang dikumpulkan adalah akurat dan dapat dipertanggung jawabkan. Triangulasi data merupakan teknik untuk memeriksa keabsahan data dengan memanfaatkan berbagai sumber atau metode lain di luar data itu sendiri sebagai sarana untuk mengecek atau membandingkannya (Moelong, 2004). Terdapat empat jenis triangulasi, salah satunya adalah Triangulasi Sumber Data. Teknik ini dilakukan dengan menggali kebenaran suatu informasi melalui berbagai metode dan sumber data. Selain menggunakan wawancara dan observasi, peneliti dapat memanfaatkan observasi partisipatif (*participant observation*),

dokumen tertulis, arsip, dokumen sejarah, catatan resmi, catatan pribadi, serta gambar atau foto. Setiap metode tersebut menghasilkan data atau bukti yang berbeda, yang pada akhirnya memberikan perspektif (insight) yang beragam tentang fenomena yang sedang diteliti (A'Rifa'i, 2022).

