

## PERAN IT DALAM GENERASI MILENIAL TERHADAP SIKAP KEBANGSAAN

**Atik Budi Paryanti**  
School of Computer Science, STIKOM CKI  
atikbudiparyanti@gmail.com

### Abstrak

Peran IT dalam generasi milenial terhadap sikap kebangsaan dapat disimpulkan sebagai berikut Kesimpulan ini diharapkan dapat memberikan sedikit pencerahan penggunaan IT bagi aparatur pemerintahan terhadap sikap kebangsaan. Agar hasil yang dicapai dapat maksimal, peran pejabat pemerintah dan pihak yang berwenang untuk meningkatkan SDM di bidang teknologi informasi sangat dibutuhkan. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan antara lain menetapkan kebijaksanaan yang mempermudah aparatur pemerintahan baik ditingkat kecamatan, kabupaten maupun provinsi untuk menggunakan IT, menyediakan infrastruktur yang mudah terjangkau dengan kualitas yang baik, dan melakukan deregulasi.

Kata Kunci: Peran IT, SDM, teknologi informasi.

### I. PENDAHULUAN

Penerapan Information technology (IT) dalam sistem kerja oleh berbagai jenis perusahaan atau organisasi bertujuan untuk meningkatkan kinerja, mencapai tujuan dan sasaran, dan meningkatkan keunggulan kompetitif organisasi. Sementara itu, untuk dapat meningkatkan kemampuan adaptasi perusahaan atau organisasi di era global saat ini penerapan IT menghadapi berbagai tantangan.

Karenanya penerapan IT governance bagi perusahaan atau organisasi sangat dibutuhkan untuk dapat menghilangkan kekurangan atau kelemahan pada pelaksanaan kegiatan operasional dan pelayanan kepada customer yang menjadi penghambat kinerja dan inovasi proses dan kegiatan bisnis perusahaan. Peningkatan

kinerja, keunggulan kompetitif, dan pencapaian tujuan dan sasaran perusahaan atau organisasi dapat dicapai melalui penerapan IT governance yang baik, namun pencapaian tersebut belum optimal tanpa dukungan tata kelola perusahaan yang baik secara menyeluruh.

Sementara itu sejak satu dekade terakhir banyak perusahaan atau organisasi mulai

mengadopsi dan menerapkan prinsip dan cara kerja good governance dan IT Governance dalam melaksanakan kegiatan bisnisnya. Penerapan prinsip dan cara kerja good governance diyakini dapat meningkatkan peranan IT governance dalam menghilangkan penghambat inovasi, meningkatkan kinerja, dan mencapai tujuan dan sasaran perusahaan yang telah ditetapkan.

### II. TEKNOLOGI INFORMASI DAN TI UNTUK PEMERINTAHAN

Teknologi Informasi (TI) adalah tekno-logi yang berhubungan dengan masalah informasi. TI merupakan sebuah kumpulan *knowledge* yang dapat berujud kertas yang dapat diperjual belikan untuk keperluan tertentu (Raharjo: 1999). Perkembangan teknologi informasi di Indonesia sangat dipengaruhi oleh kemampuan sumber daya manusia dalam memahami komponen teknologi informasi, seperti perangkat keras dan perangkat lunak komputer; sistem jaringan baik berupa LAN ataupun WAN dan sistem telekomunikasi yang akan digunakan untuk mentransfer data. Kebutuhan akan tenaga yang berbasis teknologi informasi masih terus meningkat; hal ini bisa terlihat dengan banyaknya jenis pekerjaan yang memerlukan kemampuan di bidang teknologi

informasi pada berbagai bidang; juga jumlah SDM berkemampuan di bidang teknologi informasi masih sedikit, jika dibandingkan dengan jumlah penduduk Indonesia. Indonesia tentunya berbeda dengan Amerika yang sudah sangat maju dalam bidang IT. Untuk itu penggunaan IT bagi pemerintahan di Indonesia harus disesuaikan dengan kondisi Indonesia. Berikut ini adalah beberapa penggunaan IT untuk pemerintah terhadap sikap kebangsaan.

### 2.1 Menghasilkan produk atau servis IT

Di Indonesia banyak programmer yang kreatif akan tetapi sayangnya belum menemukan saluran yang pas. Masih banyak produk yang dapat dikembangkan. Sebagai contoh, larangan ekspor produk teknologi kriptografi (seperti enkripsi), yang banyak digunakan dibidang *security* dan *commerce*, oleh AS menyebabkan banyak produk yang terpaksa dikembangkan di luar negeri seperti di Israel.

### 2.2 IT Untuk Pelayanan

Menggunakan IT untuk meningkatkan pelayanan kepada masyarakat dengan memperbesar pelayanan melalui Internet. Cara yang paling mudah adalah membuat *homepage* (website) untuk institusi pemerintahan. Banyak tempat yang menyediakan *homepage* secara gratis. Selain itu program-program komputer untuk memudahkan membuat *homepage* sudah banyak tersedia. Demikian mudahnya dan mudahnya membuat sebuah *homepage* sehingga tidak ada alasan sebuah institusi pemerintah, untuk tidak memiliki *homepage*. Memiliki *homepage* hampir dapat disamakan dengan memiliki telepon dan fax dalam bisnis, yaitu menjadi komponen yang sangat esensial.

### 2.3 Kualitas Pelayanan

Yang paling dituntut publik saat ini adalah masalah kualitas pelayanan dari kantor-kantor Pemerintah. Dengan menggunakan IT, aparatur pemerintah lebih mudah dalam mencari

informasi yang dapat membantu meningkatkan produknya. Salah satu contoh adalah menggunakan *search engine* untuk melihat paten yang sudah atau hampir habis masanya, atau menggunakan email untuk menghubungi pakar untuk tukar informasi atau konsultasi. Hal ini sangat bermanfaat bila konsultan tersebut secara fisik berlokasi jauh, sehingga mahal untuk mendatangkan atau mendatangi konsultan tersebut.

### 2.4 Meningkatkan Kinerja

IT dapat untuk meningkatkan kinerja institusi pemerintahan. Sebagai contoh, LAN atau Intranet dapat dipasang di institusi pemerintahan untuk mempercepat proses pertukaran informasi dalam bentuk email, *file sharing*. Institusi pemerintah pun juga memerlukan IT. Inisiatif Telematika Indonesia dalam bentuk email terbuka RI-Net merupakan salah satu contoh penggunaan IT di instansi pemerintah.

### 2.5 Tenaga Kerja IT

Menghasilkan tenaga kerja yang terampil di bidang IT. Tenaga kerja ini dapat diekspor ke luar negeri yang masih membutuhkan SDM-SDM yang terampil di bidang IT.

## III. PERAN TEKNOLOGI INFORMASI DI PEMERINTAHAN

Dalam kehidupan dimasa mendatang, sektor teknologi informasi dan telekomunikasi merupakan sektor yang paling dominan. Siapa saja yang menguasai teknologi ini, maka dia akan menjadi pemimpin dalam dunianya. Khusus bagi pemerintahan, penciptaan sistem kerja atau tata kerja dengan sistem e-government sudah menjadi suatu kebutuhan. *E-government* mengacu pada penggunaan teknologi informasi oleh pemerintahan, seperti menggunakan intranet dan internet, yang mempunyai kemampuan menghubungkan keperluan penduduk, bisnis, dan kegiatan lainnya. Dapat merupakan suatu proses transaksi bisnis antara publik dengan pemerintah

melalui sistem otomatisasi dan jaringan internet, lebih umum lagi dikenal sebagai *world wide web*. Pada intinya *e-government* adalah penggunaan teknologi informasi yang dapat meningkatkan hubungan antara pemerintah dan pihak-pihak lain. Penggunaan teknologi informasi ini kemudian menghasilkan hubungan bentuk baru seperti: G2C (*Government to Citizen*), G2B (*Government to Business*), dan G2G (*Government to Government*). Manfaat *e-government* yang dapat dirasakan antara lain:

2. Pelayanan yang lebih baik kepada masyarakat. Informasi dapat disediakan 24 jam sehari, 7 hari dalam seminggu, tanpa harus menunggu dibukanya kantor. Informasi dapat dicari dari kantor, rumah, tanpa harus secara fisik datang ke kantor pemerintahan.
3. Peningkatan hubungan antara pemerintah, pelaku bisnis dan masyarakat umum. Adanya keterbukaan (*transparansi*) maka diharapkan hubungan antara berbagai pihak menjadi lebih baik. Keterbukaan ini menghilangkan saling curiga dan kekesalan dari semua pihak.
1. Pemberdayaan masyarakat melalui informasi yang mudah diperoleh. Dengan adanya teknologi informasi yang mencukupi, masyarakat akan belajar untuk dapat menentukan pilihannya. Sebagai contoh, data-data tentang sekolah seperti jumlah kelas, daya tampung murid, *passing grade*, dan sebagainya, dapat ditampilkan secara online dan digunakan oleh orang tua untuk memilihkan sekolah yang sesuai untuk anaknya.
2. Pelaksanaan pemerintahan yang lebih efisien. Sebagai contoh, koordinasi pemerintahan dapat dilakukan melalui *email* atau bahkan *video conference*. Bagi Indonesia yang luas areanya sangat besar, hal ini sangat membantu. Tanya jawab, koordinasi, diskusi antara pimpinan daerah dapat dilakukan tanpa kesemuanya harus berada pada lokasi fisik yang sama. Tidak lagi semua harus terbang ke Jakarta untuk pertemuan yang hanya berlangsung satu atau dua jam saja.

Tuntutan masyarakat akan pemerintahan yang baik sudah sangat mendesak untuk dilaksanakan oleh aparaturnya. Salah satu solusi yang diperlukan adalah keterpaduan sistem penyelenggaraan pemerintah melalui jaringan sistem informasi online antar instansi pemerintah baik pusat dan daerah untuk mengakses seluruh data dan informasi, terutama berkaitan pelayanan publik. Dalam sektor pemerintah, perubahan lingkungan strategis dan kemajuan teknologi mendorong aparat pemerintah untuk mengantisipasi paradigma baru dengan upaya peningkatan kinerja birokrasi serta perbaikan pelayanan menuju terwujudnya pemerintah yang baik (*good governance*). Hal terpenting yang harus dicermati adalah sektor pemerintah merupakan pendorong serta fasilitator dalam keberhasilan berbagai kegiatan pembangunan, oleh karena itu keberhasilan pembangunan harus didukung oleh kecepatan arus data dan informasi antar instansi agar terjadi keterpaduan sistem antara pemerintah dengan pihak pengguna lainnya.

#### IV. PENGENALAN INDUSTRI PERANGKAT LUNAK

Komponen-komponen yang diperlukan untuk membangun suatu teknologi informasi adalah teknologi sistem komputasi dan teknologi sistem komunikasi. Sistem komputasi berperan penting dalam mengolah sinyal-sinyal informasi tersebut sehingga dapat menghasilkan bentuk informasi yang paling sesuai dengan kebutuhan. Sistem komunikasi berperan dalam hal mentransfer sinyal-sinyal informasi dari suatu tempat ke tempat lain. Dengan semakin mengarahnya sistem komputasi menjadi *networked computing*, maka pembahasan komponen sistem komunikasi dalam teknologi informasi menjadi satu dengan komponen sistem komputasi.

Didalam dunia komputasi, komponen-komponen yang menyusun suatu sistem terdiri dari tiga unsur yaitu unsur perangkat keras (*hardware*), unsur

perangkat lunak (*software*) dan unsur jasa (*services*). Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah definisi-definisi dari komponen sistem komputasi:

3. Perangkat Keras (*Hardware*), adalah kumpulan peralatan yang saling berhubungan satu sama lain. Peralatan ini berupa *CPU*, *disks*, *tapes*, *modem*, *cables*, dan lainnya. Perangkat keras ini dirancang khusus untuk mengikuti perintah/instruksi yang diberikan kepadanya. Dalam pengoperasiannya, sebuah komputer terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak. Keduanya saling berketergantungan. Pada dasarnya, perkembangan perangkat keras erat hubungannya dengan perkembangan arsitektur yang ada. Kini arsitektur yang ada dapat digolongkan menjadi dua, yakni arsitektur *CICS Complex Instruction Set Computers (x86 Intel prosesor)* dan *RISC Reduced Instruction Set Computers (Alpha, Power PC, dan Mips prosesor)*.
4. Perangkat Lunak (*Software*), adalah sekumpulan program yang dilengkapi dengan dokumentasi yang berhubungan secara langsung ke komputer, yang digunakan untuk menjalankan fungsi-fungsi yang diinginkan. Singkatnya, perangkat lunak adalah kumpulan instruksi-instruksi untuk sebuah komputer. Misalnya, perangkat lunak untuk manajemen data, inventarisasi, ataupun untuk pembuatan dokumentasi. Pengembangan perangkat lunak disini erat hubungan dengan perkembangan sistem operasi dan aplikasi yang dijalankan di atasnya. Berdasarkan data dari *Dataquest*, proyeksi sistem operasi yang akan mendominasi pasar tahun 2000 nantinya dapat digolongkan menjadi tiga, yakni *Microsoft Windows NT* sebesar 40 persen, *UNIX* (misalnya: *DIGITAL UNIX*, *HP-UX*, *IBM AIX*, *Sun SOLARIS*, dan lainnya) sebesar 40 persen, dan *Proprietary* (misalnya: *DIGITAL OpenVMS*, *IBM OS/400*, *SGI IRIX*, dan lainnya) sebesar 20 persen, serta 90 persen menggunakan sistem gabungan dari ketiga kategori yang disebutkan tadi.

2. Jasa/Layanan (*Services*), adalah sekumpulan aktivitas/pelayanan dalam rangka untuk memberikan nilai tambah dalam hubungan suatu proses bisnis (jual/beli). Baik itu berhubungan dengan produk yang dijual (perangkat keras dan/atau perangkat lunak) maupun pelayanan yang berupa konsultasi.

## V. SISTEM OPERASI

Sistem operasi merupakan bagian dari perangkat lunak yang berfungsi sebagai penghubung antara komponen *hardware* (perangkat keras) dengan aplikasi yang dijalankan di atasnya. Sistem operasi mengelola akses dari program-program ke memori utama, unit logika aritmatika, dan bagian-bagian lain dari perangkat keras. Dengan berkembangnya teknologi informasi, maka berkembang pula sistem operasi suatu sistem komputasi. Perkembangan sistem operasi banyak dipengaruhi oleh perkembangan perangkat keras terutama kemampuan dari prosesor. Oleh karena itu terdapat beberapa pengelompokan sistem operasi berdasarkan lebar bit data yang bisa ditangani oleh prosesor, mulai dari sistem operasi yang berskala 8-bit, lalu 16-bit, kemudian 32-bit seperti *Microsoft Windows NT*, *IBM OS/400*, *Sun Solaris*, hingga kini yang berskala 64-bit seperti *DIGITAL UNIX*, *Open VMS*, *IBM AIX for RS/6000*, *SGI IRIX*, dan *HP-UX*.

## VI. BASIS DATA

Basis data merupakan bagian yang erat hubungannya tidak dapat dipisahkan lagi dengan kebutuhan pemakai komputer. Secara definisi, basis data adalah koleksi data yang saling berhubungan dan memiliki arti dan terorganisir secara rapi. Data tersebut harus dapat diakses dengan urutan (order) yang berbeda-beda secara logika dengan cara yang relatif mudah. Suatu sistem basis data terdiri dari empat komponen yaitu data, yang secara fisik menyimpan

informasi-informasi; *Database Management System* atau DBMS yaitu perangkat lunak yang mengelola basis data; *Data Description Languages* (DDL) dan *Data Manipulation Languages* (DML), yaitu bahasa basis data yang berfungsi untuk mendeskripsikan data ke DBMS dan juga memberi fasilitas untuk perubahan, pemeliharaan, dan pengelolaan basis data; dan program aplikasi yang memudahkan pengguna akhir untuk menggunakan data dan mendapatkannya sebagai informasi yang sesuai.

Hingga saat ini terdapat lima perspektif desain basis data yang utama yang merepresentasikan suatu evolusi dari pemikiran desain. Kelima desain utama tersebut adalah sistem berorientasi file (*file-oriented*, sistem berdasar Hirarki, sistem berbasis jaringan, sistem relasional dan sistem berorientasi objek (*Object-oriented*).

### 6.1 Aplikasi

*Personal Packaged Software*, adalah sekumpulan perangkat lunak tertentu yang telah diintegrasikan dengan sengaja pada perangkat keras yang ada (dalam hal ini PC) dengan tujuan untuk kepentingan yang sifatnya *personal*. Yang termasuk dalam katagori ini adalah sebagai berikut:

4. *Accounting*, adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat laporan keuangan/*assets* dari suatu organisasi. Yang termasuk didalamnya ialah *general ledger*, *account payable/ receiveable*, *payroll*, dan *business tax preparation packages*. Contohnya: *CA Simply Accounting*, *Great Plains Accounting Series*, *Intuits Quickbooks*, dan *Peachtrees Accounting*.
- 1) *Communication*, adalah perangkat lunak yang digunakan untuk menangani pengiriman dan penerimaan data dari PC ke sumber eksternal lainnya (misalkan printer ataupun fax/modem eksternal). Beberapa jenis aplikasi ini diantaranya adalah *Symantec/ Delrinas WinFax Pro*,

*pcAnywhere*, *Hayess Smartcom*, *Traveling Softwares LapLink*, dan *Datastorm Procomm Plus*.

- 2) *Desktop database*, adalah perangkat lunak basis data yang digunakan untuk menyimpan dan mengolah data dalam bentuk *sequential*, *hierarchical*, *relational*, ataupun dalam format *object*. Yang termasuk dalam katagori ini adalah *Microsofts Access*, *Borlands Paradox*, *Claris FileMaker*, *ACI US 4<sup>th</sup> Dimention*, dan *Lotus Approach*.
- 3) *Desktop Publishing*, adalah perangkat lunak yang menyediakan fasilitas untuk merancang dan menyusun suatu halaman muka serta memiliki kemampuan untuk mencetak dan menerbitkan hasil akhirnya secara elektronik. Gabungan antara teks dan grafik secara bersamaan dapat dihasilkan melalui perangkat lunak ini. Yang termasuk dalam katagori ini adalah *QuarkXpress*, *Adobe PageMaker*, dan *Microsoft Publisher*.
- 4) *Forms*, adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat suatu formulir yang juga memungkinkan untuk memasukkan data dan memiliki kemampuan basis data. Yang termasuk dalam katagori ini adalah *Formworxs*, *FORMWORX* dan *Symantec/ Delrinas PerForm*.
- 5) *Graphic/Draw and Paint*, adalah perangkat lunak yang digunakan untuk menggambar dan melukis serta menyusun teks / gambar sehingga menjadi suatu tampilan kombinasi pada layar monitor serta dapat cetak melalui *printer*. Yang termasuk dalam katagori ini adalah *Corels Corel Draw*, *Adobes Photoshop and Illustrator*, *Broderbunds Print Shop*, *Visios Visio*, *Macromedias Freehand*, dan *Micrografx ABC Flowcharter and Designer*

- 6) *Graphics/presentation*, adalah paket perangkat lunak yang digunakan untuk membuat beraneka ragam informasi dan grafik untuk kebutuhan perusahaan. Paket ini meliputi kemampuan untuk pembuatan grafik, gambar, dan lukisan serta menyediakan elemen-elemen penyerta untuk membantu pembuatan halaman muka, seperti *clip art* dan *graphical templates*. Untuk efek dalam pembuatan presentasi, paket ini menyediakan efek khusus yang dapat langsung digunakan seperti *fading* dan *wiping* dari satu tampilan ke tampilan lainnya. Suara dan video dapat dengan mudah digabungkan ke dalam persentasi yang dibuat. Yang termasuk dalam kategori ini adalah *Microsofts PowerPoint*, *Harvard Graphics*, *Adobes Persuasion*, dan *Lotus Freelance Graphics*
- h. *Information Management*, adalah perangkat lunak yang membantu setiap individu dalam mengatur informasi personal yang ada. Yang termasuk dalam kategori ini seperti *Lotus Organizer*, *Starfish Softwares Sidekick*, dan *Symantecs ACT!* Perangkat lunak ini juga meliputi fungsi-fungsi seperti daftar nama dan telepon, agenda, serta kalender dan pengelolaan koneksi.
- i. *Integrated*, merupakan perangkat lunak yang merupakan gabungan dari beberapa aplikasi kantor dan perusahaan dalam satu paket. Aplikasi ini biasanya mencakup pengolah kata, manajemen basis data, dan kemampuan *spreadsheet*. Juga menyediakan *common interface* sebagai jembatan antar aplikasi tersebut. Yang termasuk kategori ini misalnya *Microsoft Works* dan *Claris Works*.
- j. *Personal Finance*, adalah perangkat lunak yang membantu perseorangan untuk mengatur aset dan keuangan pribadinya. Perangkat lunak ini dapat mencakup tambahan keunikan lain seperti membantu si pengguna untuk mencocokkan buku ceknya dan mengatur pengeluaran harian, mempersiapkan besar pajak pribadi yang harus dibayarkan, menelusuri investasi, mempersiapkan untuk dana pensiun, dan mengatur tabungan untuk kebutuhan pendidikan anak nantinya. Beberapa bagian dari paket ini dapat diintegrasikan secara *online* dengan pelayanan yang disediakan oleh bank yang memperbolehkan si pengguna untuk membayar tagihan dari rumah, memindah kan uang antar rekening, dan beberapa transaksi perbankan lainnya. Yang termasuk dalam kategori ini seperti *Intuits Quicken*, *Computer Associates Kiplingers Simply Money*, *Microsoft Money*, dan *MECA Softwares Managing Your Money*.
- k. *Office Suite*, adalah kumpulan dari perangkat lunak yang menggabungkan aplikasi perkantoran/daya produksi manajemen perusahaan yang secara umum juga dapat dijual sebagai aplikasi yang terpisah. Aplikasi-aplikasi daya produksi perkantoran ini, termasuk pengolah kata, *spreadsheet*, dan grafik/presentasi, dan juga termasuk basis data, dan aplikasi manajemen informasi. Yang termasuk dalam kategori ini adalah *Microsofts Office* dan *Office Professional*, *Lotuss SmartSuite*, *Novells Perfect Office Standard* dan *Perfect Office Professional*. Paket ini berbeda dengan paket *Integrated*, dimana satu aplikasi dengan banyak fungsi perkantoran dan manajemen perusahaan. Secara umum, paket *Integrated* adalah versi yang lebih rendah dari paket *Office Suite*.
- l. *Project Management*, adalah perangkat lunak yang mendukung penempatan dari aktivitas-aktivitas yang dilakukan dalam satu kurun waktu. Aplikasi ini membantu dalam hal perencanaan dan pelaksanaan dari suatu proyek dengan menyediakan alat bantu untuk menentukan kebutuhan dan biaya proyek, serta diagram dan analisa tambahan lainnya. Contohnya *Microsoft Project*.
- m. *Spreadsheet*, adalah perangkat lunak yang menyediakan fungsi-fungsi dasar dalam

pengaturan data menjadi bentuk kolom dan baris yang memperbolehkan pengguna untuk melakukan analisa secara numerik. Yang termasuk dalam kategori ini seperti *Lotus 1-2-3* dan *Microsoft Excel*.

- n. *Utilities*, adalah perangkat lunak yang terpisah dari sistem operasi yang digunakan untuk meningkatkan kinerja dari sistem atau aplikasi perangkat lunak. Dalam kategori ini dapat mencakup banyak segmen seperti sebagai alat bantu aplikasi yang lengkap (contohnya *Symantecs Norton Utilities*), *memory managers*, *screen savers*, *antivirus* dan *security software*, dan *disk compression* dan *backup software*.
- o. *Word Processor*, adalah katagori perangkat lunak yang mencakup fungsi lengkap dari suatu perangkat lunak pengolah kata dengan fungsi dasar yang memperbolehkan pengguna untuk membuat dokumentasi berupa teks. Seperti *Novells WordPerfect for Windows* dan *MS-Word for Windows*.
- p. *Games/Entertainment*, adalah katagori perangkat lunak yang fungsi utamanya untuk menghibur dan mengisi waktu luang. Yang termasuk dalam kategori ini bisa berupa berbentuk *arcade* (ketangkasan), *adventure* (petualangan), atau *education* (pendidikan). Misalnya: *Minesweeper*, *Microsoft Golf*, *Solitaire*, dan lain sebagainya.

Semua aplikasi di atas merupakan kategori dari perangkat lunak yang mendukung aktifitas keseharian dari perkantoran khususnya untuk institusi pemerintahan yang merupakan tempat layanan publik yang kepadatan aktifitasnya membutuhkan perangkat lunak yang sesuai untuk kelancaran administrasi pelayanan publik. Dan dengan dukungan perangkat-perangkat tersebut kepuasan pelayanan terhadap masyarakat akan lebih meningkat dan memuaskan masyarakat.

## VII. KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan mengenai peran IT dalam generasi milenial terhadap sikap kebangsaan dapat disimpulkan sebagai berikut Kesimpulan ini diharapkan dapat memberikan sedikit pencerahan penggunaan IT bagi aparatur pemerintahan terhadap sikap kebangsaan. Agar hasil yang dicapai dapat maksimal, peran pejabat pemerintah dan pihak yang berwenang untuk meningkatkan SDM di bidang teknologi informasi sangat dibutuhkan. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan antara lain menetapkan kebijaksanaan yang mempermudah aparatur pemerintahan baik ditingkat kecamatan, kabupaten maupun provinsi untuk menggunakan IT, menyediakan infrastruktur yang mudah terjangkau dengan kualitas yang baik, dan melakukan deregulasi.

## REFERENSI

- [1] Rahardjo, Budi., 1999, *Implementasi Teknologi Informasi di Industri Kecil Menengah* Pusat Penelitian Antar Universitas bidang Mikroelektronika (PPAUME) ITB Rahardjo
- [2] Budi, 2004, *Pemanfaatan Teknologi Informasi di Perguruan Tinggi*, Makalah dipresentasikan pada acara Sosialisasi Mengenai Implementasi Penerapan UU No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta; Pemerintah Sebagai Panutan Dalam ketaatan Lisensi Peranti Lunak, yang diselenggarakan oleh Tim Koordinasi Telematika Indonesia, Novotel Coralia Hotel, Bogor, 9 Maret 2004