

***DIGITAL POLICY* SEBAGAI KEBIJAKAN PUBLIK**

DISKUSI PUBLIK: BAGI MAHASISWA

Bambang Suprianto*¹, Atrika Iriani², Sri Sulastr³, Konar Zuber⁴, Saswita⁵

^{1,2,3,4,5} Stisipol Candradimuka Palembang

*e-mail: supriantob27@gmail.com

Abstract

The purpose of this activity is to increase the literacy of students on Digital Policy as Public Policy and its applications. The target of this activity is Students in Palembang City. The method of implementation of this activity is a public discussion (Lectures and interactive discussions) organized offline followed by 80 participants. This public discussion is aimed at improving student capacity and improving understanding of Digital Policy as a public policy and its application. Evaluations in this activity were conducted pre-test and post-test, and the results found from the submission of the material and this discussion that with the presence of public discussion the contribution increased the skills and knowledge of the participants (up by 30% from 60% to 90%). It is hoped that after following this public discussion, the participants' understanding of the introduction of Digital Policy ranging from the basic concepts to its crucial role in public policy, will be able to integrate public policy theory, technology, and its close relationships and be capable of exploring digital technology developments, understanding the latest transformations and implications for public policy while highlighting the challenges in following technological change as well as providing a progressive view of the challenges and prospects of the future in digital government policy, providing inspiring recommendations for more superior and adaptive policies. Thus, these discussions can be the latest and in-depth guide in understanding and formulating relevant digital policies in the context of an evolving era.

Keywords: *Digital Policy as Public Policy*

Abstrak

Tujuan pelaksanaan kegiatan ini guna menambah literasi Mahasiswa mengenai *Digital Policy* sebagai Kebijakan Publik serta aplikasinya. Sasaran kegiatan ini yaitu Mahasiswa di Kota Palembang. Metode pelaksanaan kegiatan ini adalah diskusi publik (Ceramah dan diskusi interaktif) yang diselenggarakan secara *offline* yang diikuti sebanyak 80 (orang) peserta. Diskusi Publik ini dilakukan untuk meningkatkan kapabilitas mahasiswa dan meningkatkan pemahaman mengenai *Digital Policy* sebagai Kebijakan Publik serta aplikasinya. Evaluasi dalam kegiatan ini dilakukan *pre-test* dan *post-test* dan hasil yang didapati dari penyampaian materi dan diskusi ini bahwa dengan adanya diskusi publik sumbangsih peningkatan kemampuan dan pengetahuan peserta (naik sebesar 30% dari semula 60% menjadi 90%). Diharapkan setelah mengikuti diskusi publik ini, pemahaman peserta mengenai pengenalan Kebijakan Digital mulai dari konsep dasar hingga peran krusialnya dalam kebijakan publik, mampu menggabungkan teori kebijakan publik, teknologi, dan hubungannya yang erat serta mampu menjelajahi perkembangan teknologi digital, memahami transformasi dan implikasi terkini pada kebijakan publik, sambil menyoroti tantangan dalam mengikuti perubahan teknologi serta memberikan pandangan progresif terhadap tantangan dan prospek masa depan dalam kebijakan publik digital, memberikan rekomendasi yang menginspirasi untuk kebijakan yang lebih unggul dan adaptif. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini dapat menjadi panduan terkini dan mendalam dalam memahami dan merumuskan kebijakan digital yang relevan dalam konteks era yang terus berkembang.

Kata kunci: *Digital Policy sebagai Kebijakan Publik*

1. PENDAHULUAN

Kebijakan digital adalah seperangkat aturan dan langkah yang dibuat oleh lembaga pemerintah atau organisasi untuk mengatur berbagai aspek teknologi digital dalam masyarakat. Ini meliputi panduan terkait internet, komunikasi *online*, perlindungan data, keamanan siber, serta pemanfaatan teknologi dalam layanan publik. Formulasi kebijakan digital menjadi esensial dalam perkembangan teknologi karena perubahan mendalam yang disebabkan oleh teknologi digital dalam

kehidupan sehari-hari. Diperlukan panduan yang jelas untuk mengarahkan penggunaan teknologi agar sesuai dengan nilai-nilai serta tujuan masyarakat secara keseluruhan.

Pentingnya perumusan kebijakan digital bisa dilihat dari beberapa aspek. Pertama, teknologi digital telah mengubah tatanan kehidupan manusia dalam berkomunikasi, bekerja, berbelanja, dan mengakses informasi. Dalam konteks ini, kebijakan digital membantu memandu dan mengelola perubahan ini agar berada dalam garis nilai serta tujuan masyarakat. Selain itu, kebijakan digital penting untuk melindungi hak asasi manusia, privasi, dan keamanan individu dalam dunia digital yang semakin terhubung. Perlindungan terhadap data pribadi dan informasi sensitif memerlukan kerangka kerja yang jelas dan ketat. Kebijakan digital juga bertujuan untuk mengendalikan inovasi teknologi. Mengingat dampak besar teknologi terhadap masyarakat, diperlukan kebijakan yang membantu memastikan pengembangan teknologi yang terkendali dan sesuai dengan kepentingan umum. Selain itu, kebijakan digital juga relevan dalam memastikan inklusi dan keadilan dalam manfaat teknologi digital bagi semua kelompok. Ini mencakup akses yang merata terhadap internet, perangkat digital, dan peluang teknologi.

Hambatan penerapan kebijakan digital antara lain:

1. Sumber Daya Manusia

Faktor yang menghambat adalah belum tersedianya sumber daya manusia (SDM) yang memadai atau minim dari segi *skill* dan manajerial dalam pengelolaan. Permasalahan ketersediaan SDM yang memiliki standar kompetensi dibidang ICT adalah lebih sulit dibandingkan dengan masalah teknologinya. Masih belum meratanya pemahaman masyarakat berkaitan dengan pemanfaatan kebijakan digital karena mayoritas penduduk berada pada garis golongan menengah ke bawah. Ini menjadi faktor yang menyebabkan keraguan dalam mengimplementasikan kebijakan digital.

2. Infrastruktur

Faktor yang menjadi penghambat dalam implementasi kebijakan digital di Indonesia adalah penetrasi pasar *hardware* dan *provider* layanan jasa teknologi komunikasi dan informasi belum merata hingga ke daerah – daerah, sehingga timbul masalah dalam infrastrukturnya juga masih kurang memadai. Biaya yang relatif mahal juga menjadi salah satu faktor penghambat pembangunan infrastruktur. Sampai saat ini banyak kantor Pemerintah yang sudah membangun jaringan lan di tiap unit kerja, tetapi jaringan lan tersebut belum terhubung dengan jaringan lan dengan unit kerja lain.

3. Aplikasi

Dalam pembangunan sebuah kebijakan digital, Pemerintah sebagai salah satu *stakeholder* harusnya tahu apa permasalahan yang ada, apa yang dibutuhkan dan bagaimana mengatasi permasalahan yang ada. Beberapa aplikasi kebijakan digital melalui penerapan *E-Government* tidak bisa menjawab permasalahan yang timbul.

4. Kepemerintahan/Regulasi

Komunikasi organisasi aliran komunikasi dalam hal pengelolaan *E-Government* masih terbentur jalur birokrasi. Komitmen dari *top management* merupakan salah satu dukungan yang sangat diperlukan. Sampai saat ini *project* Pemerintah dalam bidang *E-Government* banyak berupa seremonial. Dibangun dengan biaya besar, dengan tujuan yang baik, tetapi tidak di manfaatkan dengan baik

Untuk meningkatkan literasi digital secara luas, beberapa langkah dapat diambil. Langkah-langkah tersebut meliputi integrasi pendidikan digital dalam kurikulum sekolah, program pelatihan profesional, dan kampanye informasi yang menysasar masyarakat luas. Melalui pelatihan komunitas, sumber daya online, kerjasama Sektor Swasta, dan Program Pemerintah yang ditujukan pada populasi rentan, literasi digital dapat ditingkatkan, memastikan bahwa masyarakat dapat memanfaatkan sepenuhnya era digital serta melindungi diri mereka dari risiko yang terkait dengan

teknologi. Hal ini juga memberi kontribusi dalam membangun masyarakat yang lebih inklusif dan memiliki daya.

Kegiatan Pengabdian ini diselenggarakan sebagai upaya meningkatkan literasi Mahasiswa mengenai Kebijakan Digital mulai dari konsep dasar hingga peran krusialnya dalam kebijakan publik, mampu menggabungkan teori kebijakan publik, teknologi, dan hubungannya yang erat serta mampu menjelajahi perkembangan teknologi digital, memahami transformasi dan implikasi terkini pada kebijakan publik, sambil menyoroti tantangan dalam mengikuti perubahan teknologi serta memberikan pandangan progresif terhadap tantangan dan prospek masa depan dalam kebijakan publik digital, memberikan rekomendasi yang menginspirasi untuk kebijakan yang lebih unggul dan adaptif. Dengan demikian, diskusi ini dapat menjadi panduan terkini dan mendalam dalam memahami dan merumuskan kebijakan digital yang relevan dalam konteks era yang terus berkembang.

2. METODE

Secara ringkas, metode dan tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

- a. **Analisis situasi**, telah dilakukan melalui penelusuran penelitian dan kajian dengan tema yang berkaitan. Selain bersumber dari studi pustaka, analisis situasi ini juga diperoleh dari hasil studi lapangan pendahuluan (pra riset) yang telah dilakukan oleh tim pengabdian.
- b. **Intervensi subyek**, dilakukan melalui dua bentuk, yaitu ceramah dan Diskusi Interaktif, meliputi: pengenalan Kebijakan Digital mulai dari konsep dasar hingga peran krusialnya dalam kebijakan publik, teori kebijakan publik, teknologi, dan hubungannya yang erat serta perkembangan teknologi digital, transformasi dan implikasi terkini pada kebijakan publik, tantangan dalam mengikuti perubahan teknologi serta memberikan pandangan progresif terhadap tantangan dan prospek masa depan dalam kebijakan publik digital, serta rekomendasi yang menginspirasi untuk kebijakan yang lebih unggul dan adaptif
- c. **Evaluasi dan refleksi**, evaluasi dilakukan dalam bentuk pemberian *pre test* dan *post test* melalui aplikasi *Quiziz* sebagai metode pengukuran kuantitatif terhadap perubahan kognisi sebelum dan setelah pelaksanaan kegiatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat adalah usaha untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni kepada masyarakat. Kegiatan tersebut harus mampu memberikan suatu nilai tambah bagi masyarakat, baik dalam kegiatan ekonomi, kebijakan, dan perubahan perilaku (sosial), salah satunya melalui kegiatan Diskusi Publik: *Digital Policy* sebagai Kebijakan Publik.

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 30 November 2023, pukul 09.00 wib sampai dengan selesai di ruang MAP Stisipol Candradimuka Palembang. Adapun *Rundown* acara dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Rundown Kegiatan PKM

Waktu	Kegiatan	Penanggung Jawab
08.30-09.00	Registrasi Ulang	Panitia
09.00-09.05	Pembukaan	MC (Shinta & Aidil)
09.05-09.15	Menyanyikan Lagu Indonesia Raya & Mars Stisipol	Seluruh Peserta
09.15-09.20	Pembacaan Doa	Irfansyah
09.20-09.30	Open Speech	Dr. Hj. Lishapsari Prihatini, M.Si
09.30-09.40	Foto Bersama	Panitia
09.40-09.50 (10 Menit)	Penyerahan Acara Dari MC Ke Moderator MC Membacakan CV Dari Moderator Moderator Masuk Moderator Memperkenalkan Narasumber Dan Mempersilakan Moderator Membacakan CV Dari Narasumber	
10.00-10.30	-Pemaparan dan Penyampaian Materi	Dr. Atrika Iriani, M.Si
10.30-11.00	Sesi Tanya Jawab	Moderator (Bambang Suprianto, M.Si.)
11.00-11.10	Menyimpulkan Hasil Diskusi dan Penutup Diskusi	Moderator (Bambang Suprianto, M.Si.)
11.10-11.15	Penyerahan Plakat dan Sertifikat untuk Moderator dan Pemateri	MC
11.15-11.30	Games dan penyerahan Hadiah Games	MC
11.30-11.45	Penutupan	MC

Sumber: Tim Pengabdian

Kegiatan ini dihadiri oleh 81 orang peserta Siswa dan Mahasiswa di Kota Palembang, berikut tabel daftar Peserta

Tabel 2. Daftar Peserta Kegiatan PKM

No	Asal Perguruan Tinggi Peserta	Jumlah (orang)
1	Stisipol Candradimuka Palembang	57
2	STIA Satya Negara	2
3	Universitas Indo Global Mandiri	10
4	STIHPADA	2
5	Bina Darma	4
6	Universitas Taman Siswa	2
7	Universitas Terbuka	1
Total		80

Sumber: Tim Pengabdian

Kegiatan PKM ini dibuka oleh Dr. Icut Muhammad Sakir, S.Sos, M.Si selaku Wakil Ketua III Bidang Kerjasama Kemahasiswaan & Alumni Stisipol Candradimuka Palembang, kemudian dilanjutkan dengan acara ceremonial lainnya sesuai



Gambar 1: Pembukaan Acara PKM



Gambar 2: Acara PKM diikuti oleh jajarannya Dosen dan Mahasiswa di Kota Palembang

Selanjutnya acara dipandu oleh Moderator sekaligus Dosen Kebijakan Publik Stisipol Candradimuka Palembang, Bapak Bambang Suprianto, M.Si. Moderator kemudian memandu acara sekaligus mempersilahkan narasumber Dr. Atrika Iriani, M.Si untuk menyampaikan materi terkait *Digital Policy* sebagai Kebijakan Publik.



Gambar 3: Penyampaian Materi oleh Narasumber

Selanjutnya untuk mengetahui pemahaman Mahasiswa maka *Digital Policy* sebagai Kebijakan Publik maka dilakukan *pre test* dan *post test* menggunakan aplikasi Quizziz. Para Mahasiswa maupun Dosen turut aktif berpartisipasi



Gambar 4: Moderator menyampaikan *link* maupun prosedur mengikuti Quizizz



Gambar 5: Para Peserta antusias mengikuti Quizizz

Quizizz merupakan aplikasi yang dapat mengakomodasi berbagai pertanyaan terkait *Digital Policy* sebagai Kebijakan Publik, dimana jawaban dari pertanyaan tersebut dituangkan dalam sistem perengkingan dan dapat di akses secara *realtime*



Gambar 6: Daftar peringkat Peserta setelah mengikuti Quizizz

Setelah penyampaian seluruh materi oleh narasumber dilanjutkan dengan sesi diskusi peserta dengan di pandu oleh anggota tim PKM Mahasiswa



Gambar 7: Kegiatan Diskusi di awali dengan tanya jawab dari Mahasiswa kepada Narasumber

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan hasil yang didapati dari penyampaian materi dan diskusi publik diketahui bahwa terjadi peningkatan kemampuan dan pengetahuan peserta (naik sebesar 30% dari semula 60% menjadi 90%), meliputi:

- Mahasiswa mampu memahami Kebijakan Digital mulai dari konsep dasar hingga peran krusialnya dalam kebijakan publik
- Mahasiswa mampu menggabungkan teori kebijakan publik, teknologi, dan hubungannya yang erat
- Mahasiswa mampu menjelajahi perkembangan teknologi digital, memahami transformasi dan implikasi terkini pada kebijakan publik, sambil menyoroti tantangan dalam mengikuti perubahan teknologi
- Mahasiswa mampu memberikan pandangan progresif terhadap tantangan dan prospek masa depan dalam kebijakan publik digital
- Mahasiswa mampu memberikan rekomendasi yang menginspirasi untuk kebijakan yang lebih unggul dan adaptif.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini dapat menjadi panduan terkini dan mendalam dalam memahami dan merumuskan kebijakan digital yang relevan dalam konteks era yang terus berkembang.



Gambar 8: Peserta yang memperoleh peringkat 5 (lima) besar perengkingan Quizizz diberikan souvenir

Acara PKm diakhiri dengan pemberian plakat kepada Narasumber, serta sertifikat kepada Moderator dan seluruh peserta



Gambar 9: Penyerahan Plakat kepada Narasumber



Gambar 10: Penyerahan sertifikat penghargaan kepada Moderator dan Peserta



Gambar 11: Mc membacakan kesimpulan acara

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan hasil yang didapati dari penyampaian materi dan diskusi publik diketahui bahwa ini bahwa terjadi peningkatan kemampuan dan pengetahuan peserta (naik sebesar 30% dari semula 60% menjadi 90%), meliputi pemahaman

- Mahasiswa mampu memahami Kebijakan Digital mulai dari konsep dasar hingga peran krusialnya dalam kebijakan public
- Mahasiswa mampu menggabungkan teori kebijakan publik, teknologi, dan hubungannya yang erat
- Mahasiswa mampu menjelajahi perkembangan teknologi digital, memahami transformasi dan implikasi terkini pada kebijakan publik, sambil menyoroti tantangan dalam mengikuti perubahan teknologi

- d) Mahasiswa mampu memberikan pandangan progresif terhadap tantangan dan prospek masa depan dalam kebijakan publik digital
- e) Mahasiswa mampu memberikan rekomendasi yang menginspirasi untuk kebijakan yang lebih unggul dan adaptif.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini dapat menjadi panduan terkini dan mendalam dalam memahami dan merumuskan kebijakan digital yang relevan dalam konteks era yang terus berkembang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Magister Administrasi Publik Stisipol Candradimuka Palembang yang telah memberi dukungan finansial terhadap pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agostino, D., Saliterer, I., & Steccolini, I. (2022). Digitalization, accounting and accountability: A literature review and reflections on future research in public services. *Financial Accountability & Management*, 38 (2), 152-176.
- Al Dahdah, M., & Quet, M. (2020). Between tech and trade, the digital turn in development policies. *Development*, 63 (2-4), 219-225.
- Armbruster, C. (2011). Open access policy implementation: first results compared. *Learned publishing*, 24 (4), 311-324.
- Bahari, Y. I. (2022). *Ruang Publik Digital dan Kebijakan Publik (Studi Kasus Persepsi Publik terhadap Kebijakan Penanganan Pandemi COVID-19 Periode Mei hingga Juli 2020 di Sosial Media TwiRer)* (Doctoral dissertation, Universitas Gadjah Mada).
- Celeste, E. (2019). Digital constitutionalism: a new systematic theorisation. *International Review of Law, Computers & Technology*, 33 (1), 76-99.
- Collington, R. (2022). Disrupting the welfare state? Digitalisation and the retrenchment of public sector capacity. *New Political Economy*, 27(2), 312-328.
- Delacroix, S., & Wagner, B. (2021). Constructing a mutually supportive interface between ethics and regulation. *Computer Law & Security Review*, 40, 105520.
- Dhianty, R. (2022). Kebijakan Privasi (Privacy Policy) dan Peraturan Perundang-Undangan Sektor Platform Digital vis a vis Kebocoran Data Pribadi. *Scripta: Jurnal Kebijakan Publik dan Hukum*, 2(1), 186-199.
- Nugroho, R. (2020). *Public Policy 6-Edisi Revisi*. Elex Media Komputindo.
- Nugroho, R. (2021). *Kebijakan Publik: Implementasi dan Pengendalian Kebijakan*. Elex Media Komputindo.
- Nugroho, R. (2023). *Public Policy 7: Dinamika Kebijakan Publik, Analisis Kebijakan Publik, Manajemen Politik Kebijakan Publik, Etika Kebijakan Publik*. PT Elex Media Komputindo.
- Suprianto, B., Lisdiana. (2023). Digital Policy sebagai Kebijakan Publik. Bengkulu-Yogyakarta: Yayasan Sahabat Alam Rafflesia.
- Suprianto, B., Abdurrahman Arif. (2023). Konsep dan Ruang Lingkup Kebijakan Publik. Bengkulu-Yogyakarta: Yayasan Sahabat Alam Rafflesia.
- Xu, C., Zhu, S., Yang, B., Miao, B., & Duan, Y. (2023). A Review of Policy Framework Research on Promoting Sustainable Transformation of Digital Innovation. *Sustainability*, 15(9), 7169.