

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Untuk menciptakan tata kelola pemerintah yang lebih baik atau sering disebut dengan istilah *good governance*, maka diperlukan satu konsep yang melibatkan masyarakat dalam pengambilan keputusan yang berdasar pada peraturan-peraturan hukum yang berlaku. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 101 Tahun 2000 tentang Pendidikan dan Pelatihan Pegawai Negeri Sipil, *good governance* didefinisikan sebagai suatu pengembangan serta penetapan pemerintah mengenai prinsip profesional, akuntabilitas, pelayanan prima, transparansi, efisiensi, demokrasi, efektivitas, supermasi hukum, dan dapat diterima oleh seluruh lapisan masyarakat, dengan tujuan agar dapat mencegah serta mengurangi praktik Korupsi, Kolusi, dan Nepotisme (KKN). Apabila pemerintah ingin mempercepat proses demokrasi dan mendukung terwujudnya penerapan *good governance*, maka aparatur sipil negara harus dapat menggunakan dan memanfaatkan teknologi telematika yang disebut dengan *e-government* dalam menjalankan tugas dan tanggungjawabnya saat ini (Jannah dan Widiyarta, 2023).

Salah satu pelayanan publik yang memanfaatkan sistem *e-government* untuk mencapai *good goven Kane* di instansi Pemerintah Indonesia yaitu pelayanan pada pengadaan barang/jasa pemerintah. Pengadaan barang/jasa pemerintah merupakan aktivitas yang sangat penting dalam mewujudkan Pembangunan di suatu daerah, baik di bidang perekonomian, Pembangunan sarana prasarana penunjang pertumbuhan perekonomian, dibidang sosial dalam meningkatkan fasilitas Kesehatan Pendidikan dan pengentasan kemiskinan. Seiring pertumbuhan ekonomi di Indonesia yang pesat yang disertai dengan pengembangan otonomi daerah, kebutuhan pemerintah akan turut meningkat, baik secara materiil maupun

non materiil, yang semuanya terwakili melalui proses pengadaan barang/jasa pemerintah (Iqbal M, 2020).

Pengadaan barang/jasa pemerintah sesuai dengan Peraturan Lembaga Kebijakan Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2021 Tentang Unit Kerja Pengadaan Barang/Jasa adalah kegiatan pengadaan barang/jasa oleh kementerian/lembaga/perangkat daerah yang dibiayai oleh APBN/APBD yang prosesnya sejak identifikasi kebutuhan, sampai dengan serah terima hasil pekerjaan. Dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan perangkat daerah, Lembaga, kementerian, dan instansi pemerintah lainnya.

Pengadaan barang dan jasa yang dilakukan oleh pemerintah sangat berperan dalam menyukseskan pembangunan nasional dalam rangka meningkatkan pelayanan publik di berbagai daerah. Pelaksanaan pengadaan barang dan jasa ini diharapkan dapat meningkatkan pembangunan yang memadai dan mencapai tujuan pelayanan publik melalui penyediaan sistem informasi, alat-alat medis, pendidikan, maupun infrastruktur di berbagai daerah di Indonesia.

Pada tahun 2008, pemerintah pusat mengembangkan satu aplikasi berbasis elektronik yaitu *Electronic Government Procurement* (EGP) atau disingkat dengan istilah e-Procurement. E-Procurement ini merupakan aplikasi yang digunakan oleh pemerintah dalam proses pengadaan barang dan jasa secara elektronik berbasis web/internet pada unit Layanan Pengadaan Secara Elektronik (LPSE). LPSE mengolah sistem e-procurement bernama SPSE (Sistem Pengadaan Secara Elektronik) yang dibentuk oleh LKPP (Lembaga Kebijakan Pengadaan Barang/Jasa).

Tahun 2010, dikeluarkan Peraturan Presiden Nomor 54 Tahun 2010 tentang Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah dan Peraturan Kepala Lembaga Kebijakan Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah Nomor 2 Tahun 2010 tentang Layanan Pengadaan Secara Elektronik. Pengadaan barang/jasa pemerintah secara elektronik dapat dilakukan dengan *e-tendering* atau *e-purchasing*. E-Purchasing merupakan tata cara pembelian barang/jasa melalui sistem katalog elektronik Katalog elektronik ini adalah sistem informasi elektronik

yang memuat daftar, jenis, spesifikasi dan harga barang tertentu dari berbagai penyedia barang/jasa pemerintah.

Pengadaan secara elektronik atau sering disebut e-Procurement ini, diperlukan agar Pengadaan Barang/Jasa yang diselenggarakan pemerintah dapat terlaksana dengan baik, sehingga dapat meningkatkan dan menjamin terjadinya efisiensi, efektifitas, transparansi dan akuntabilitas dalam pembelanjaan uang negara. Tujuan diterapkannya *e-procurement* yaitu untuk menekan penyalahgunaan dalam pengadaan barang/jasa dan dapat menghemat waktu dan biaya.

SPSE sudah mulai diterapkan sejak tahun 2008 oleh sebanyak 11 instansi di Indonesia. Hingga saat ini, pengimplementasian sistem pengadaan secara elektronik (e-Procurement) sudah sangat berkembang hingga ke setiap daerah, kementerian, Lembaga, instansi pemerintah yang mempunyai situs jaringan LPSE. Salah satu diantaranya yang telah mengimplementasi adalah pemerintah daerah Kota Gunungsitoli.

Pemerintah Kota Gunungsitoli sejak tahun 2015, pelaksanaan pengadaan barang/jasa tidak lagi dilaksanakan dengan cara manual tapi melalui *e-procurement* dan diterapkan ke dalam LPSE yaitu layanan pengadaan secara elektronik. Hingga saat ini, pemerintah kota gunungsitoli terus mengikuti perkembangan dalam penggunaan aplikasi elektronik ini. Tentunya, keadaan ini membuat penyesuaian yang harus terus menerus oleh para pelaksana, sehingga tidak sedikit juga permasalahan di lapangan yang terjadi.

Pengadaan barang dan jasa banyak dilatarbelakangi oleh kelemahan-kelemahan pengadaan dengan sistem konvensional yang dilakukan dengan langsung mempertemukan pihak-pihak yang akan terkait dengan adanya pengadaan lelang itu sendiri. Penerapan e-procurement ini akan mempermudah dan mempercepat proses administrasi sehingga akan berdampak pada peningkatan pelayanan publik. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, didapatkan bahwa sepanjang penerapan sistem elektronik ini, ada beberapa masalah yang timbul diantaranya ada penyedia barang/jasa yang belum menguasai penggunaan sistem elektronik dan tidak

terlalu memahami proses pengadaan barang/jasa yang dapat menghambat kegiatan, sedangkan sesuai harapan awal penciptaan *e-procurement* ini diharapkan dapat membantu mewujudkan kinerja pemerintah yang lebih efektif dalam proses pengadaan barang daripada melalui cara konvensional. SPSE atau Sistem Pengadaan Secara Elektronik merupakan aplikasi *e-Procurement* yang dikembangkan oleh Direktorat Pengembangan Sistem Pengadaan Secara Elektronik - LKPP untuk digunakan oleh Layanan Pengadaan Secara Elektronik (LPSE) di seluruh Kementrian, Lembaga, dan Pemerintah Daerah di Indonesia. Jadi, setiap instansi Pemerintah memiliki SPSE nya masing-masing yang dikelola oleh LPSE yang ada di dalam instansi tersebut.

Saat *e-procurement* ini digunakan untuk proses pengadaan barang/jasa, yang sering bermasalah adalah server error bahkan bisa sampai mati yang dapat menghambat dan memperlambat pelaksanaan tender dan juga sistem komputer untuk *e-Procurement* sering macet di saat menjelang deadline tender. Maka berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin mengetahui bagaimana efektivitas keberhasilan serta kepuasan antar pihak terkait dalam melakukan pengadaan barang dan jasa.

Oleh karenanya, maka dirasa perlu untuk melakukan penelitian lebih lanjut untuk melihat bagaimana pengaruh *e-procurement* terhadap efektivitas pelaksanaan pengadaan barang/jasa pemerintah secara elektronik, khususnya di bagian Pengadaan Barang dan Jasa Sekretariat Daerah Kota Gunungsitoli, mengingat perubahan-perubahan dan upgrade sistem aplikasi yang digunakan.

Maka, berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian secara ilmiah dengan mengangkat judul “Pengaruh *E-Procurement* terhadap Efektivitas Pengadaan Barang dan Jasa (Studi Pada UPBJ SETDA Kota Gunungsitoli).”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diketahui bahwa masih ada pihak penyedia barang/jasa yang belum memahami menggunakan *e-*

procurement dan belum memahami bagaimana proses pelaksanaan pengadaan barang/jasa, kurangnya pelaksanaan training/pelatihan bagi para pengguna aplikasi e-procurement yang sebaiknya dapat meningkatkan mutu sumber daya manusia, server pusat aplikasi e-procurement yang terkadang error yang menghambat dalam mengejar tenggat waktu yang ditetapkan dalam sistem untuk pengajuan tender, gangguan jaringan yang dapat menghambat dan memperlambat pelaksanaan tender di Unit Pengadaan Barang dan Jasa Sekretariat Kota Gunungsitoli.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dipahami dan dilaksanakan secara mendalam, maka peneliti memberi batas dan fokus penelitian hanya terkait efektivitas pengadaan barang dan jasa pemerintah yang dilakukan secara elektronik (*e-Procurement*) pada unit pengadaan barang dan jasa sekretariat daerah kota gunungsitoli.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh *e-procurement* terhadap efektivitas pengadaan barang dan jasa pada UKPBJ SETDA Kota Gunungsitoli?
2. Seberapa signifikan pengaruh e-procurement terhadap efektivitas pengadaan barang dan jasa pada UKPBJ SETDA Kota Gunungsitoli?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh *e-procurement* terhadap efektivitas pengadaan barang dan jasa pada UKPBJ SETDA Kota Gunungsitoli.
2. Untuk mengetahui seberapa signifikan pengaruh e-procurement terhadap efektivitas pengadaan barang dan jasa pada UKPBJ SETDA Kota Gunungsitoli?

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan dapat berguna bagi:

a. Peneliti

- i. Sebagai syarat menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi.
- ii. Untuk menambah wawasan, informasi yang ditunangkan secara langsung dalam bentuk tulisan.

b. Kampus/Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai tambahan informasi dan pengetahuan tentang pengadaan barang/jasa secara elektronik di lingkungan pemerintahan

c. Lokasi Penelitian

Penelitian ini diharapkan juga dapat memberi manfaat dan guna bagi lokasi penelitian sebagai tambahan informasi e-procurement berpengaruh pada efektivitas pengadaan barang/jasa di pemerintahan kota gunungsitoli.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan semoga penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan penelitian ini.