

**TINGKAT PENERIMAAN DALAM PEMANFAATAN APLIKASI *MYLIKE BONE*
SEBAGAI BENTUK DIGITALISASI PELAYANAN KEPEGAWAIAN DI BADAN
KEPEGAWAIAN DAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA
KABUPATEN BONE PROVINSI SULAWESI SELATAN**

Andi Baso Passamula

NP 31.0814

Asdaf Kabupaten Bone, Provinsi Sulawesi Selatan

Program Studi Teknologi Rekayasa Informasi Pemerintahan

Email: basokoe15@gmail.com

Pembimbing Skripsi : Dr. Ir. Etin Indrayani, MT

ABSTRACT

Problem Statement/Background(GAP): *The MyLike Bone application is a form of breakthrough made by the Bone Regency Personnel and Human Resources Development Agency in the context of digitizing personnel services in order to create services that are paperless, effective and efficient. The implementation of the MyLike Bone application itself was only inaugurated in 2020 with the Circular Letter of the Regent of Bone Number 188.6 of 2020 concerning the Implementation of Personnel Information Services (MyLike Bone). However, in its implementation, several problems are still found, such as problems related to IT resource capabilities and limited existing internet network facilities. Purpose:* This research aims to determine the level of acceptance of MyLike Bone technology among employees, inhibiting factors, and the efforts made by BKPSDM Bone Regency in overcoming obstacles. **Method:** *Researchers used qualitative research methods with a descriptive approach where data was obtained using interview, documentation and observation methods. Results:* This research shows that the level of acceptance of MyLike Bone is good even though there are obstacles related to IT-related resource capabilities and limited internet networks. This obstacle is also trying to be overcome by the Bone Regency Personnel and Human Resources Development Agency in the context of creating digitalization of personnel services within the Bone Regency government. **Conclusion:** *Based on research conducted using the Technology Acceptance Model, MyLike Bone was successful in perceived ease of use and perceived usefulness. However, obstacles such as the inability of human resources in IT and limited internet access are overcome with technical training and an independent internet network infrastructure plan in Bone Regency.*

Keyword: *MyLike Bone, Digital Services, E-Government*

ABSTRAK

Permasalahan/Latar Belakang(GAP): Aplikasi *MyLike Bone* merupakan salah satu bentuk terobosan yang dibuat oleh Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Bone dalam rangka digitalisasi pelayanan kepegawaian dalam rangka menciptakan pelayanan yang sifatnya less paper, efektif, dan efisien. Penerapan Aplikasi *MyLike Bone* ini sendiri baru diresmikan pada tahun 2020 lalu dengan adanya Surat Edaran Bupati Bone Nomor 188.6 Tahun 2020 Tentang Implementasi Layanan Informasi Kepegawaian (*MyLike Bone*). Akan tetapi, dalam penerapannya masih ditemukan beberapa masalah seperti permasalahan

terkait kemampuan sumber daya IT dan keterbatasan fasilitas jaringan internet yang ada. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penerimaan teknologi *MyLike Bone* terhadap pegawai, faktor penghambat, dan upaya yang dilakukan BKPSDM Kab.Bone dalam mengatasi hambatan. **Metode:** Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang dimana data yang diperoleh menggunakan metode wawancara, dokumentasi, dan observasi. **Hasil/Temuan:** Penelitian ini menunjukkan tingkat penerimaan dari *MyLike Bone* ini sudah baik walaupun ada kendala yang menyangkut terkait kemampuan sumber daya terkait IT dan keterbatasan jaringan internet. Kendala tersebut pun berusaha diatasi oleh Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Bone dalam rangka terciptanya digitalisasi pelayanan kepegawaian di lingkup pemerintah Kabupaten Bone. **Kesimpulan:** Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan model *Technology Acceptance Model*, *MyLike Bone* berhasil dalam *perceived ease of use* dan *perceived usefulness*. Namun, hambatan seperti ketidakmampuan SDM dalam TI dan keterbatasan akses internet diatasi dengan pelatihan teknis dan rencana infrastruktur jaringan internet mandiri di Kabupaten Bone.

Kata Kunci: *MyLike Bone*, Digitalisasi Pelayanan, *E-Government*

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era global ini, perkembangan teknologi telah merambah berbagai aspek kehidupan, seperti transportasi dan pendidikan, karena kemudahannya. Teknologi mendorong masyarakat untuk terus berinovasi agar kegiatan dapat berjalan efektif dan efisien. Di Indonesia, teknologi menjadi bagian integral dalam kehidupan masyarakat, terlihat dari penggunaan media sosial dan komputer untuk interaksi, transfer data, dan informasi. Dalam bidang ekonomi, teknologi memfasilitasi transaksi antara penjual dan pembeli, yang meningkatkan pendapatan masyarakat.

Pemerintah Indonesia juga telah mengeluarkan berbagai kebijakan untuk memanfaatkan teknologi dalam aspek bernegara dan bermasyarakat, salah satunya melalui kebijakan e-Government berdasarkan Instruksi Presiden Nomor 3 Tahun 2003. E-Government bertujuan untuk mendorong modernisasi pemerintahan melalui teknologi informasi dan komunikasi dengan fokus pada transparansi, akuntabilitas, dan pelayanan publik yang lebih baik (Wijaya, 2022).

E-Government mencakup empat aspek: *Government to Citizen (G2C)*, *Government to Business (G2B)*, *Government to Government (G2G)*, dan *Government to Employees (G2E)*. Keempat aspek ini menunjukkan pentingnya *e-Government* dalam kehidupan bermasyarakat. Indonesia terus berusaha menerapkannya dalam berbagai bidang pemerintahan, termasuk digitalisasi pelayanan publik dan manajemen internal (Indrajit, 2016).

Di Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan, pemerintah telah membuat berbagai inovasi digital untuk pelayanan publik, termasuk 30 aplikasi pemerintah. Salah satunya adalah aplikasi *MyLike Bone* yang dibuat oleh Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) Kabupaten Bone untuk memudahkan administrasi kepegawaian.

Berdasarkan Renstra BKPSDM Kabupaten Bone Tahun 2018–2023, salah satu tujuan strategisnya adalah peningkatan kualitas layanan administrasi kepegawaian melalui penerapan *e-Government* dan transformasi layanan berbasis aplikasi. Aplikasi *MyLike Bone*, yang diluncurkan pada tahun 2021, bertujuan memberikan kemudahan bagi pegawai dalam

mengakses layanan kepegawaian secara cepat dan real-time. Aplikasi ini memiliki berbagai fitur seperti *My Profile*, *e-Absen*, *e-Pensiun*, *e-Kinerja*, dan lainnya.

Namun, penerapan *MyLike Bone* menghadapi beberapa kendala seperti kemampuan teknologi pengguna yang masih rendah, keterbatasan sarana dan prasarana, serta ketergantungan pada pihak ketiga untuk pengembangan dan pemeliharaan aplikasi. Indeks Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) Kabupaten Bone juga masih dalam kategori cukup, menunjukkan tantangan dalam implementasi *e-Government* khususnya dalam digitalisasi pelayanan kepegawaian (Arista, 2010).

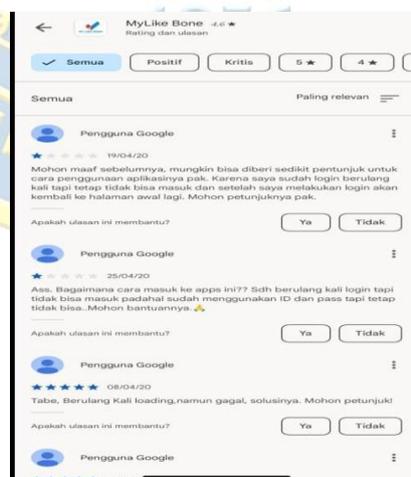
1.2. Kesenjangan Masalah yang Diambil (GAP Penelitian)

Di era globalisasi ini, teknologi informasi dan komunikasi memainkan peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pemerintahan. Pemerintah Indonesia, melalui kebijakan *e-Government*, berupaya memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pelayanan publik. Salah satu implementasi dari kebijakan ini adalah aplikasi *MyLike Bone* yang dikembangkan oleh Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Bone. Meskipun demikian, penerapan aplikasi ini menghadapi beberapa kendala yang menciptakan kesenjangan (GAP) yang perlu diteliti lebih lanjut.

Pertama, kesenjangan dalam kemampuan teknologi pengguna dan admin. Banyak pengguna dan admin aplikasi *MyLike Bone* yang masih mengalami kesulitan dalam menggunakan teknologi ini secara efektif. Hal ini terlihat dari ulasan pengguna di *Google Playstore* yang mengeluhkan kesulitan login dan penggunaan aplikasi. Misalnya, beberapa ulasan mencatat bahwa pengguna mengalami masalah berulang kali saat mencoba masuk ke aplikasi meskipun menggunakan ID dan kata sandi yang benar. Kesenjangan ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan mendesak untuk pelatihan dan pendampingan teknis yang lebih baik bagi pengguna dan admin aplikasi *MyLike Bone*. Penelitian ini perlu mengeksplorasi bagaimana kemampuan teknologi memengaruhi penerimaan dan efektivitas penggunaan aplikasi *MyLike Bone* serta mencari solusi untuk meningkatkan kemampuan teknis pengguna dan admin.

Gambar 1.

Ulasan pengguna terkait aplikasi *MyLike Bone*



Sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti Tahun 2024

Kedua, keterbatasan infrastruktur, terutama akses jaringan internet yang terbatas di beberapa kecamatan di Kabupaten Bone. Infrastruktur yang tidak memadai ini menjadi hambatan signifikan bagi penerapan aplikasi *MyLike Bone*. Beberapa wilayah di Kabupaten Bone, seperti Kecamatan Bontocani, masih memiliki keterbatasan akses internet, yang mempengaruhi tingkat penggunaan dan manfaat yang dapat diperoleh dari aplikasi ini. Penelitian ini perlu menyelidiki bagaimana keterbatasan infrastruktur mempengaruhi pengalaman pengguna dan penerimaan teknologi ini. Selain itu, penelitian ini juga harus mengevaluasi langkah-langkah yang diambil pemerintah daerah untuk meningkatkan infrastruktur internet guna mendukung penerapan aplikasi *MyLike Bone*.

Ketiga, ketergantungan pada pihak ketiga dalam pengembangan dan pemeliharaan aplikasi *MyLike Bone*. Saat ini, pengembangan dan pemeliharaan aplikasi *MyLike Bone* masih sangat bergantung pada pihak ketiga, yaitu *Nusantara Solution*. Ketergantungan ini menyebabkan keterlambatan dalam penanganan masalah teknis dan pemeliharaan aplikasi. Misalnya, jika terjadi masalah atau kesalahan dalam aplikasi, pihak internal seringkali harus menunggu respons dari Nusantara Solution, yang dapat menghambat operasional aplikasi. Penelitian ini perlu mengevaluasi bagaimana ketergantungan pada pihak ketiga mempengaruhi responsivitas dan keberlanjutan aplikasi *MyLike Bone*, serta mencari cara untuk meningkatkan kapasitas internal dalam pengelolaan aplikasi ini.

Keempat, perbedaan fitur antara versi mobile dan website aplikasi *MyLike Bone*. Terdapat beberapa fitur yang belum dapat diakses atau datanya belum lengkap pada salah satu versi aplikasi. Perbedaan dan kekurangan ini menciptakan pengalaman pengguna yang tidak konsisten dan mengurangi efektivitas aplikasi. Misalnya, fitur absensi pegawai dan penilaian kinerja masih mengalami masalah dan data yang dimiliki belum lengkap. Penelitian ini perlu meneliti bagaimana konsistensi dan kelengkapan fitur aplikasi mempengaruhi pengalaman pengguna dan penerimaan aplikasi *MyLike Bone*. Selain itu, penelitian ini juga harus mengevaluasi upaya yang dilakukan untuk memastikan fitur-fitur tersebut berfungsi dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kelima, *database* kepegawaian yang belum lengkap. Kelengkapan *database* kepegawaian di Pemerintah Kabupaten Bone sangat penting untuk memastikan efisiensi dan efektivitas administrasi kepegawaian. Saat ini, ketidaklengkapan *database* ini menghambat operasional aplikasi *MyLike Bone*, mengurangi efisiensi dalam pengelolaan data kepegawaian. Penelitian ini perlu meneliti bagaimana kelengkapan *database* kepegawaian mempengaruhi kinerja aplikasi *MyLike Bone* dan mencari cara untuk memastikan *database* ini selalu diperbarui dan lengkap.

Keenam, indeks Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) Kabupaten Bone yang masih pada kategori cukup (2,11). Indeks ini menunjukkan bahwa implementasi *e-Government* di Kabupaten Bone belum optimal. Penelitian ini perlu mengevaluasi bagaimana penerapan aplikasi *MyLike Bone* dapat meningkatkan indeks SPBE dan berkontribusi terhadap modernisasi pemerintahan di Kabupaten Bone. Upaya ini mencakup peningkatan transparansi, akuntabilitas, dan kualitas pelayanan publik melalui penggunaan teknologi informasi (Arief, & Yunus Abbas, 2021)

Ketujuh, masalah dalam penerimaan aplikasi *MyLike Bone* oleh pengguna. Banyak ulasan pengguna di *Google Playstore* yang menunjukkan masalah dalam login dan penggunaan aplikasi *MyLike Bone*. Ulasan negatif ini mencerminkan bahwa penerimaan aplikasi *MyLike Bone* belum sepenuhnya berjalan dengan baik. Berdasarkan teori *Technology Acceptance Model* (TAM), penerimaan teknologi dipengaruhi oleh persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan persepsi kebermanfaatan (*perceived usefulness*). Penelitian ini

perlu mengeksplorasi bagaimana persepsi pengguna mengenai kemudahan penggunaan dan kebermanfaatan aplikasi *MyLike Bone* dapat ditingkatkan untuk meningkatkan penerimaan teknologi ini. Penelitian ini juga harus mencari cara untuk mengatasi kendala-kendala yang dialami pengguna, seperti masalah login dan fitur yang tidak berfungsi.

1.3. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai penerapan Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (SIMPEG) dan aplikasi pelayanan kepegawaian berbasis teknologi telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Nur Rahma Diani meneliti efektivitas penerapan SIMPEG pada Badan Kepegawaian dan Diklat Daerah (BKDD) Kabupaten Enrekang dengan metode deskriptif kualitatif. Peneliti menemukan bahwa penerapan SIMPEG belum optimal karena keterbatasan kompetensi operator dan kurangnya pelatihan untuk staf (Diani, 2017). Siti Chaerunnisa Tasya juga mengkaji efektivitas penerapan SIMPEG di Badan Kepegawaian Daerah Provinsi Banten dengan metode deskriptif kuantitatif, dan menemukan bahwa keterbatasan sumber daya manusia yang kompeten menjadi kendala utama. Wasiah Sufi dan Dwi Herlinda mempelajari penerapan Sistem Aplikasi Pelayanan Kepegawaian (SAPK) berbasis online di Kota Pekanbaru, dengan hasil yang menunjukkan masalah serupa terkait keterampilan operator (Sufi & Herlinda, 2017). Normajatun dan Sayuti Enggok meneliti aplikasi SIMPEG berbasis e-Government di Kota Banjarmasin dan menemukan kendala pada sumber daya manusia dan infrastruktur (Normajatun et al., 2022). Yurisa Ikhvani dan Marisa Andani meneliti keberhasilan aplikasi Smart Birokrasi di BKPSDM Kabupaten Tabalong (Ikhvani et al., 2022) dan Rina Mediaswati dan Fajar Sidik menganalisis penerapan aplikasi pelaporan kepegawaian berbasis web di Kabupaten Cilacap yang menemukan bahwa meskipun penerimaan pengguna positif, masih terdapat kendala dalam pemutakhiran data (Rina Mediaswati; Fajar Sidik, 2013). Penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa kendala umum dalam penerapan sistem informasi kepegawaian adalah kurangnya kompetensi operator, keterbatasan sumber daya manusia, dan infrastruktur yang tidak memadai.

1.4. Pernyataan Kebaruan Ilmiah

Peneliti tentunya melakukan penelitian yang berbeda dari penelitian sebelumnya dimana hal yang dibahas ialah mengenai Tingkat Penerimaan dalam Pemanfaatan Aplikasi *MyLike Bone* sebagai Bentuk Digitalisasi Pelayanan Kepegawaian di Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Bone Provinsi Sulawesi Selatan yang dikaji menggunakan model *Technology Acceptance Model* (TAM) dengan menggunakan dua dimensi *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness* oleh Davis (Silva, 2015).

1.5. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tingkat penerimaan teknologi *MyLike Bone* terhadap pegawai, faktor penghambat, dan upaya yang dilakukan BKPSDM Kabupaten Bone dalam mengatasi hambatan dengan menggunakan model *Technology Acceptance Model* (TAM) oleh Davis (Silva, 2015).

II. METODE

Penelitian didefinisikan sebagai upaya mencari informasi untuk memecahkan masalah terkait dengan metode ilmiah, dimulai dari mengidentifikasi masalah sampai memperoleh hasil dari masalah tersebut (Emzir, 2012).

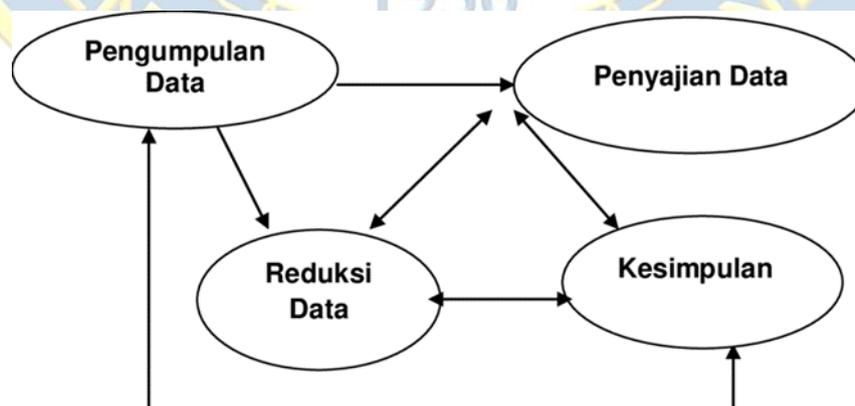
Pada penelitian ini, peneliti mempergunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang melakukan analisis deskriptif yang berfokus pada proses dengan penekanan pada makna yang lebih terekspos. Pendekatan ini memberikan landasan bagi penelitian yang memusatkan perhatian pada fenomena yang terjadi di lapangan. Pendekatan kualitatif sendiri adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk memahami masalah-masalah sosial atau masalah manusia dengan memberikan pemahaman yang mendalam dengan menggunakan kata-kata, mengkaji secara menyeluruh perspektif informan, dan menyusun temuan dalam konteks ilmiah. (Sugiyono, 2017)

Model yang digunakan dalam penelitian ini sendiri menggunakan model *Technology Acceptance Model* (TAM) dengan menggunakan dua dimensi ialah *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness* oleh Davis (Silva, 2015). Adapun peneliti mengumpulkan data melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan metode triangulasi data. Sumber data sendiri menggunakan data primer yang diperoleh oleh peneliti dari kegiatan langsung dilapangan dan data sekunder melalui dokumen-dokumen terkait penelitian yang dilakukan. Dalam pengumpulan data yang dilakukan, peneliti melakukan wawancara sebanyak 9 orang yang terdiri dari Kepala Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Bone, Kepala Bidang Pengadaan, Pemberhentian, dan Informasi, Kepala Subbidang Data dan Informasi, *Admin MyLike Bone*, dan Pegawai Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Bone.

Penentuan informan sendiri menggunakan teknik *Purposive Sampling* dan *Accidental Sampling*. Instrumen penelitian dalam penelitian ini ialah peneliti sendiri yang didukung dengan alat bantu penelitian lainnya. Peneliti sendiri menggunakan analisis data oleh *Miles* dan *Hubermann* yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Amin et al., 2023).

Gambar 2.

Analisis Data *Miles* dan *Hubermann*



Sumber: Diolah oleh peneliti tahun 2024.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini didasarkan dari model *Technology Acceptance Model* yang menggunakan dua dimensi ialah *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness* dimana hasil yang diperoleh sebagai berikut:

3.1. Tingkat Penerimaan Teknologi terhadap Pemanfaatan Aplikasi *MyLike Bone* sebagai Bentuk Digitalisasi Pelayanan Kepegawaian di BKPDSM Kabupaten Bone

Terkait tingkat penerimaan teknologi dinilai berdasarkan dua dimensi dengan model *Technology Acceptance Model* yang dimana terdiri dari beberapa indikator untuk menilai sejauh mana tingkat penerimaan teknologi pegawai terhadap inovasi pelayanan kepegawaian ialah aplikasi *MyLike Bone*.

3.1.1. *Perceived Ease of Use*

Pada dimensi ini, terdiri dari empat indikator dimana diperoleh hasil:

1. Waktu Pembelajaran Pemahaman

Berdasarkan wawancara dengan Kepala Bidang Pengadaan, Pemberhentian, dan Informasi, Ibu Andi Tenriwana, S.STP, pada tanggal 13 Januari 2024, serta admin *MyLike Bone*, Bapak Ali Akbar Velayaty, S.Kom, M.T, dapat disimpulkan bahwa pemahaman dan penggunaan aplikasi *MyLike Bone* cukup mudah dan cepat bagi pegawai muda. Ibu Andi Tenriwana menjelaskan bahwa kesulitan biasanya dialami oleh pegawai yang lebih tua, yang mungkin memerlukan bantuan tambahan dalam mengoperasikan aplikasi tersebut. Sebaliknya, Bapak Ali Akbar menekankan bahwa aplikasi ini dirancang ramah pengguna dan sesuai dengan kebutuhan pelayanan, sehingga memudahkan pengguna dalam memahaminya tanpa memerlukan waktu yang lama. Dengan demikian, meskipun ada sedikit kendala bagi pegawai yang lebih tua, aplikasi *MyLike Bone* secara umum dapat dipelajari dan dipahami dengan cepat oleh kebanyakan pegawai.

2. Kompleksitas Interaksi

Penerapan aplikasi *MyLike Bone* di Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Bone mengubah pengelolaan administrasi dari manual ke digital, khususnya dalam pengelolaan pensiun. Perubahan ini mengharuskan pegawai beradaptasi dengan sistem baru, mengurangi interaksi langsung, dan meningkatkan komunikasi digital. Meskipun membutuhkan waktu untuk beradaptasi seperti yang dijelaskan oleh Bapak A. Agung Prawira Mappiare, S.Kom, pada 13 Januari 2024, pegawai dapat menyesuaikan diri dengan cepat yang dimana aplikasi ini pada akhirnya meningkatkan efisiensi dalam administrasi kepegawaian.

3. Ketersediaan Panduan Bantuan

Ketersediaan panduan bantuan dalam aplikasi *MyLike Bone* sangat penting dalam mendukung pengguna dalam mengatasi masalah teknis seperti lupa *password* atau kesulitan membuka dokumen. Menurut Bapak Muh Jamil, S.Kom dari Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Bone, dalam wawancara pada 13 Januari 2024 pukul 13.30 WITA, ia aktif menangani masalah teknis yang dialami ASN terkait

administrasi pensiun. Ia menyatakan kesiapannya untuk segera membantu dalam mengatasi kesalahan pengunggahan dokumen atau *reset password* aplikasi. Hal serupa disampaikan oleh Ibu Haeriwati, S.Kom, pada 13 Januari 2024 pukul 14.15 WITA, yang mengakui pengalaman positifnya dalam mendapatkan bantuan teknis yang cepat saat menghadapi masalah dengan kata sandi aplikasi. Ketersediaan bantuan ini tidak hanya mempermudah penggunaan aplikasi, tetapi juga menunjukkan respons yang efisien dari pihak BKSDM Kabupaten Bone dalam memberikan pelayanan kepada pegawai.

4. Ketersediaan Pelatihan

Terkait ketersediaan pelatihan mengenai aplikasi *MyLike Bone* ini, Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Bone tentunya telah memberikan bimbingan teknis dalam upaya pengoptimalan pelayanan digitalisasi kepegawaian. Hal ini dapat dilihat berdasarkan tabel berikut.

Tabel 1.

Pelatihan Bimbingan Teknis *MyLike Bone*

No.	Nama Pelatihan	Waktu
1.	Bimbingan Teknis Pengelolaan Administrasi Kepegawaian melalui Aplikasi <i>My Like Bone</i>	3 Hari
2.	Bimbingan Teknis Pengelolaan Administrasi Pensiun dan Cuti melalui Aplikasi <i>My Like Bone</i>	1 Hari

Sumber : Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Tahun 2024

Dari **Tabel 1** diatas dapat dilihat bahwa Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Bone aktif melakukan kegiatan bimbingan teknis utamanya pada kegiatan administrasi kepegawaian, cuti, dan pension melalui aplikasi *MyLike Bone*.

3.1.2. *Perceived Usefulness*

Pada dimensi ini terdiri dari lima indikator dimana hasilnya sebagai berikut.

1. Peningkatan Kinerja

Terkait peningkatan kinerja dari adanya *MyLike Bone* tentunya cukup baik. Pelayanan administrasi kepegawaianpun mengalami intensitas peningkatan utamanya terkait intensitas pengguna aplikasi ini.

Tabel 2.

Intensitas Pengguna *MyLike Bone*

NO	Tahun	Jumlah Pengguna Aplikasi
1.	2021	19 Orang
2.	2022	215 Orang
3.	2023	283 Orang

Sumber : Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Bone Tahun 2024

Dari **Tabel 2** dapat dilihat bahwa intensitas pengguna *MyLike Bone* mengalami peningkatan dari tahun ke tahun dimana terjadi peningkatan yang signifikan dari tahun 2021 yang berjumlah 19 orang meningkat menjadi 215 orang pada tahun 2022 yang kemudian disusul 283 orang pada tahun 2023.

2. Manfaat terhadap Konteks Pekerjaan

Aplikasi *MyLike Bone* memberikan manfaat signifikan dalam administrasi kepegawaian di Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Bone. Menurut Ibu Andi Tenriwana, S.STP, dokumen administrasi kepegawaian sekarang dapat diperiksa melalui aplikasi tanpa perlu mencetak lagi, mengurangi penggunaan kertas berlebihan dan meningkatkan keterorganisasian serta fleksibilitas pekerjaan pegawai. Sementara itu, Haeriwati, S.Kom, juga menambahkan bahwa aplikasi ini mempermudah pengurusan pensiun dengan mengunggah dokumen yang dibutuhkan dan memantau prosesnya dari rumah. Secara keseluruhan, *MyLike Bone* tidak hanya meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan administrasi kepegawaian tetapi juga mengurangi biaya cetak dokumen yang sebelumnya diperlukan.

3. Relevansi terhadap Konteks Pekerjaan

Aplikasi *MyLike Bone* memberikan relevansi yang besar dalam administrasi kepegawaian di Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Bone. Aplikasi ini memudahkan kolaborasi antara Subbidang Pengadaan, Pemberhentian, dan Informasi dengan Subbidang Data dan Informasi melalui berbagai kegiatan sosialisasi yang diselenggarakan. Menurut Ibu Andi Tenriwana, S.STP, aplikasi ini meningkatkan efisiensi kolaborasi antar subbidang dalam pengelolaan administrasi kepegawaian. Selain itu, menurut Bapak A. Agung Prawira Mappiare, S.Kom, *MyLike Bone* memfasilitasi koordinasi yang lebih baik dalam menangani administrasi pensiun dan mengatasi masalah operasional aplikasi. Dengan demikian, *MyLike Bone* tidak hanya memperbaiki proses administrasi, tetapi juga memperkuat kerjasama antar unit di dalam organisasi untuk meningkatkan pelayanan kepada ASN di Kabupaten Bone.

4. Kemudahan Pengguna terhadap Pemahaman Manfaat Aplikasi

Penggunaan aplikasi *MyLike Bone* membawa manfaat yang signifikan meskipun awalnya menghadapi beberapa kendala terkait penyesuaian dengan sistem baru, terutama bagi pegawai yang usianya di atas rata-rata. Para pemberi layanan atau admin juga mengalami tantangan terkait sistem IT yang dikelola. Namun, seiring berjalannya waktu, kendala-kendala ini dapat diatasi. Hasil dari survei kepuasan yang dilakukan oleh Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Bone menunjukkan bahwa semua responden sangat puas dengan penggunaan aplikasi *MyLike Bone*, mencapai 100% dalam kategori tersebut. Ini menegaskan bahwa aplikasi ini memberikan kemudahan dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik.

5. Keakuratan Informasi

Terkait keakuratan informasi yang disediakan oleh *MyLike Bone*, sistem ini terus melakukan pembaruan informasi secara berkala. Hal ini terlihat dari laman web resmi *MyLike Bone* yang menyediakan informasi terkini terkait layanan yang disediakan. Informasi yang terbaru ini memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mengakses dan mengelola administrasi kepegawaian mereka secara optimal.

3.2. Faktor Penghambat Tingkat Penerimaan Aplikasi *MyLike Bone*

Terkait faktor penghambat dari penerimaan *MyLike Bone* ini sendiri dikarenakan ada dua faktor ialah Ketersediaan Sumber Daya Manusia Ahli IT yang terbatas dan Keterbatasan Fasilitas Jaringan Internet.

Ketidakmampuan SDM untuk beradaptasi dengan teknologi baru dapat memperlambat proses adaptasi terhadap aplikasi ini. Dalam wawancara dengan Bapak Ali Akbar Velayaty, S.Kom, M.T, terungkap bahwa hanya dua orang di Bidang Pengadaan, Pemberhentian, dan Informasi yang memiliki keterampilan TI untuk mengelola *MyLike Bone*, sehingga perlu melibatkan pihak ketiga seperti Nusantara Solution dalam pengelolaannya.

Di sisi lain, keterbatasan akses ke jaringan internet juga menjadi kendala signifikan dalam penggunaan *MyLike Bone*. Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Bone mengandalkan jaringan internet dari DISKOMINFO, yang seringkali mengalami gangguan. Menurut Kepala Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Bone, Bapak Andi Muhammad Guntur, S.IP, M.Si, keterbatasan ini menghambat kelancaran proses pengurusan administrasi kepegawaian melalui aplikasi ini, terutama dalam menggunakan fitur kompleks atau mengunggah dokumen penting.

Kedua kendala tersebut menunjukkan bahwa untuk meningkatkan efektivitas *MyLike Bone* dalam digitalisasi pelayanan kepegawaian, diperlukan peningkatan ketersediaan SDM dengan keterampilan TI yang memadai serta infrastruktur jaringan internet yang stabil dan andal. Dengan demikian, Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Bone dapat lebih efisien dalam menjalankan tugas administratifnya dengan menggunakan aplikasi ini.

3.3 Upaya yang dilakukan dalam mengatasi Hambatan dalam Pemanfaatan Aplikasi *MyLike Bone*

Langkah-langkah yang dilakukan oleh Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Bone untuk mengatasi hambatan dalam implementasi aplikasi *MyLike Bone* adalah sebagai berikut.

Pertama, untuk mengatasi keterbatasan sumber daya IT, BKPSDM telah melakukan upaya meningkatkan ketersediaan sumber daya IT di internal mereka. Salah satu langkahnya adalah melalui pembimbingan teknis intensif kepada pegawai. Pembimbingan ini difokuskan pada pengelolaan administrasi kepegawaian dan pengurusan cuti serta pensiun, yang merupakan pelayanan utama yang menggunakan aplikasi *MyLike Bone*. Dengan meningkatkan kemampuan teknis pegawai, diharapkan BKPSDM dapat mengurangi ketergantungan pada pihak ketiga seperti Nusantara Solution dalam pengelolaan aplikasi ini (Syahrudin, 2019).

Kedua, untuk mengatasi keterbatasan fasilitas jaringan internet, BKPSDM Kabupaten Bone masih menggunakan jaringan internet yang disediakan oleh DISKOMINFO Bone. Namun, dalam upaya untuk meningkatkan efisiensi dan kelancaran operasional, BKPSDM sedang berupaya untuk memiliki fasilitas jaringan internet mandiri (Dr. Rulli Nasrullah, 2017). Hal ini sesuai dengan upaya mereka untuk optimalisasi digitalisasi pelayanan kepegawaian di

lingkup Pemerintah Kabupaten Bone, seperti yang disampaikan oleh Bapak Ali Akbar Velayaty, S.Kom, M.T dalam wawancara pada tanggal 13 Januari 2024.

Upaya ini menunjukkan komitmen BKPSDM Kabupaten Bone untuk mengatasi hambatan teknis dalam implementasi *MyLike Bone*, sehingga dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam layanan administrasi kepegawaian di Kabupaten Bone.

3.4. Diskusi Temuan Utama Penelitian

Secara perbandingan, penelitian yang dilakukan oleh peneliti berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya dimana fokus penelitian yang dilakukan mengarah kepada tingkat penerimaan dari teknologi yang diberikan dari SIMPEG dalam hal ini *MyLike Bone* kepada pegawai dengan menggunakan model *Technology Acceptance Model* (TAM). Sedangkan, penelitian-penelitian sebelumnya lebih menyoroti terkait infrastruktur dan kompetensi Sumber Daya Manusia dalam penerapan SIMPEG seperti penelitian yang dilakukan oleh Normajatun dan Sayuti Enggok (Normajatun et al., 2022) dan Yusri Ikhwani (Ikhwani et al., 2022).

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian yang dilakukan terhadap penerimaan teknologi terhadap aplikasi *MyLike Bone* di Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) Kabupaten Bone, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini menghadirkan sejumlah keunikan yang signifikan. Penelitian menyoroti bahwa *MyLike Bone* telah berhasil mengubah paradigma dalam pengelolaan administrasi kepegawaian dengan memanfaatkan teknologi digital.

Langkah ini tidak hanya mempermudah proses administrasi seperti pengajuan kenaikan pangkat, cuti, dan pensiun, tetapi juga meningkatkan efisiensi dan kualitas pelayanan kepada pegawai dan masyarakat. Dengan tingkat penerimaan yang tinggi dari pengguna, terutama setelah pelatihan teknis yang intensif, aplikasi ini mampu meningkatkan kinerja BKPSDM Kabupaten Bone secara keseluruhan.

Faktor pendukung seperti persepsi kemudahan penggunaan, kebermanfaatan aplikasi, dan responsifnya dalam mengatasi kendala teknis melalui bimbingan dan dukungan teknis yang memadai, semakin mengokohkan aplikasi *MyLike Bone* sebagai inovasi yang memperkuat digitalisasi pelayanan publik di tingkat lokal.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian terkait tingkat penerimaan teknologi terhadap aplikasi *MyLike Bone* sebagai upaya digitalisasi pelayanan kepegawaian di Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) Kabupaten Bone, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini telah memberikan dampak positif yang signifikan. Melalui wawancara mendalam dengan berbagai pihak terkait, termasuk Kepala BKPSDM, Bapak Andi Muhammad Guntur, serta sejumlah pegawai dari berbagai unit kerja, ditemukan bahwa *MyLike Bone* berhasil mengubah paradigma dalam pengelolaan administrasi kepegawaian di instansi tersebut.

Aplikasi *MyLike Bone* telah terbukti mampu meningkatkan efisiensi dalam berbagai proses administrasi, seperti pengajuan cuti, permohonan kenaikan pangkat, dan proses pensiun. Sebelum adanya aplikasi ini, proses-proses tersebut seringkali memakan waktu yang cukup lama dan rentan terhadap kesalahan manusia. Namun, dengan adopsi teknologi yang diperkenalkan melalui *MyLike Bone*, proses-proses tersebut menjadi lebih cepat, transparan,

dan akurat. Hal ini tidak hanya menghemat waktu dan tenaga bagi pegawai, tetapi juga mengurangi birokrasi serta meningkatkan kualitas layanan yang diberikan kepada masyarakat.

Meskipun demikian, penelitian juga mengungkapkan beberapa tantangan dalam implementasi *MyLike Bone*. Salah satu tantangan utama adalah dalam hal adaptasi, terutama bagi pegawai yang memiliki tingkat keterampilan teknologi yang beragam. Pegawai yang lebih muda dan terbiasa dengan teknologi cenderung lebih cepat beradaptasi, sementara pegawai dengan tingkat usia yang lebih tua memerlukan waktu dan dukungan lebih lanjut untuk menguasai aplikasi ini sepenuhnya.

Namun, upaya pelatihan dan sosialisasi yang diadakan oleh BKPSDM Kabupaten Bone telah membantu mengatasi hambatan tersebut. Program pelatihan yang sistematis dan berkesinambungan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknologi pegawai, tetapi juga membangun kepercayaan dan minat terhadap penggunaan *MyLike Bone* sebagai alat utama dalam melaksanakan tugas administratif sehari-hari.

Secara keseluruhan, tingkat penerimaan terhadap aplikasi *MyLike Bone* di BKPSDM Kabupaten Bone dapat dikatakan cukup baik. Dengan dukungan yang terus-menerus dari pimpinan dan adopsi yang progresif dari pegawai, aplikasi ini telah membuktikan nilai strategisnya dalam memodernisasi layanan kepegawaian dan membawa instansi tersebut ke arah yang lebih efisien dan responsif terhadap kebutuhan administratif internal dan publik.

Keterbatasan Penelitian. Penelitian ini tentunya memiliki keterbatasan utamanya terkait waktu dan kesediaan narasumber. Hal ini dikarenakan, bertepatan dengan agenda penerimaan PPPK di Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Bone Provinsi Sulawesi Selatan.

Arah Masa Depan Penelitian (*future work*). Peneliti menyadari bahwa penelitian yang dilakukan masih belum secara intensif dilakukan sehingga peneliti menyarankan agar dilakukan penelitian lanjutan terkait bagaimana penerimaan teknologi yang diberikan oleh aplikasi *MyLike Bone* untuk mendapatkan hasil yang mendalam.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih terutama ditujukan kepada kedua orang tua tercinta, dosen pembimbing, segenap dosen pengajar, pelatih dan pengasuh serta seluruh civitas akademika Institut Pemerintahan Dalam Negeri dan tak lupa kepada Kepala Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Bone Provinsi Sulawesi Selatan beserta jajarannya yang telah memberikan peneliti dalam melaksanakan penelitian, serta pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Amin, N. F., Garancang, S., Abunawas, ; Kamaluddin, Penulis, N., Nur, :, & Amin, F. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *PILAR*, 14(1).
- Arief, A., & Yunus Abbas, M. (2021). Kajian Literatur (Systematic Literature Review): Kendala Penerapan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE). *PROtek : Jurnal Ilmiah Teknik Elektro*, 8(1). <https://doi.org/10.33387/protk.v8i1.1978>
- Arista, A. M. . (2010). *Analisis Penerapan Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (Simpeg) di Badan Kepegawaian Daerah (BKD) Karanganyar*.

- Diani, N. R. (2017). Efektivitas Penerapan Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (SIMPEG) Pada Badan Kepegawaian Dan Diklat Daerah (BKDD) Kabupaten Enrekang. In *Universitas Hasanudin*.
- Dr. Rulli Nasrullah, M. S. (2017). Media Sosial; Perspektif Komunikasi, Budaya dan Siosioteknologi. *Bandung: Simbiosis Rekatama Media*.
- Emzir. (2012). Metodologi penelitian kualitatif analisis data. *Jakarta: Raja Grafindo*.
- Ikhwani, Y., Andani, M., & Rahman, A. (2022). KAJIAN KEBERHASILAN APLIKASI SMART BIROKRASI PADA BKPSDM KABUPATEN TABALONG. *Technologia : Jurnal Ilmiah*, 13(4). <https://doi.org/10.31602/tji.v13i4.11895>
- Indrajit, R. E. (2016). Konsep dan Strategi Electronic Government. *Electronic Government*.
- Normajatun, N., Enggok, S., & Rahayu, I. (2022). PENERAPAN APLIKASI SIMPEG BERBASIS E-GOVERNMENT DALAM PENGELOLAAN DATA INFORMASI KEPEGAWAIAN (Studi pada Badan Kepegawaian Daerah, Pendidikan dan Pelatihan Kota Bnjarmasin). *AL-ULUM: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 8(1). <https://doi.org/10.31602/alsh.v8i1.6829>
- Rina Mediaswati; Fajar Sidik. (2013). Analisa Penerapan Aplikasi Pelaporan Kepegawaian Berbasis Web Pada Badan Kepegawaian Daerah Kabupaten Cilacap. *JKAP (Jurnal Kebijakan Dan Administrasi Publik)*, 17(1).
- Silva, P. (2015). Davis' Technology Acceptance Model (TAM) (1989). In *Information Seeking Behavior and Technology Adoption: Theories and Trends*. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-8156-9.ch013>
- Sufi, W., & Herlinda, D. (2017). PENERAPAN SISTEM APLIKASI PELAYANAN KEPEGAWAIAN (SAPK) BERBASIS ONLINE PADA BADAN KEPEGAWAIAN DAERAH KOTA PEKANBARU. *Jurnal Niara*, 9(2). <https://doi.org/10.31849/ni.v9i2.2103>
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Metode Penelitian Sugiyono. In *Metode Penelitian*.
- Syahrudin, M. A. (2019). KEPEGAWAIAN (SIMPEG) DI BADAN KEPEGAWAIAN DAERAH PROVINSI SULAWESI SELATAN *Skripsi*. 3.
- Wijaya, J. H. (2022). Governance Dalam Pelaksanaan E-Government Di Indonesia. *JPW (Jurnal Politik Walisongo)*, 3(2), 197–204. <https://doi.org/10.21580/jpw.v3i2.12127>