

Research Article

Implementation of Agile Governance through the Indramayu Regional Innovation Information System (SIDAYU) to Improve Public Services in Indramayu Regency

Dede Adi Riyanto

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Wiralodra Indramayu

E-mail: adidede64@gmail.com

Copyright © 2026 by Authors, Published by Diplomasi: Jurnal Demokrasi, Pemerintahan dan Pemberdayaan Masyarakat. This is an open access article under the CC BY License: (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>).

Received : August 13, 2026

Revised : September 9, 2026

Accepted : October 8, 2026

Available online : October 30, 2026

How to Cite: Dede Adi Riyanto. (2026). Implementation of Agile Governance through the Indramayu Regional Innovation Information System (SIDAYU) to Improve Public Services in Indramayu Regency. Diplomasi : Jurnal Demokrasi, Pemerintahan Dan Pemberdayaan Masyarakat, 4(4), 321–332. <https://doi.org/10.58355/dpl.v4i4.112>

Abstract

This study aims to examine and analyze the implementation of Agile Governance through SIDAYU (Indramayu Regional Innovation Information System) in improving public services in Indramayu Regency, while also identifying supporting and inhibiting factors. This study employs a qualitative approach using descriptive methods. Data were collected through in-depth interviews with five key informants selected via purposive sampling, observations of the SIDAYU platform, and a review of relevant documents. Data analysis followed the interactive model proposed by Miles and Huberman, consisting of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Data validity was tested through triangulation of sources, methods, and time, using the four-dimensional framework of Agile Governance by Mergel, Gong, and Bertot (2018): scanning, learning, adapting, and collaborating. The research results indicate that the implementation of Agile Governance through SIDAYU has been proceeding quite well, as evidenced by the existence of channels for detecting user needs, the ability to translate evaluations into policies, independent system adjustments, and collaboration with various stakeholders. However, this agility remains individual in nature and has not yet been institutionalized at the organizational level. Key enabling factors include a combination of formal and informal feedback, the adaptive capacity of SIDAYU management staff, support from external technical partners, and robust regulations. The main inhibiting factor is the centralization of workload and technical knowledge among.

Keywords: Agile Governance, SIDAYU, Public Service, Regional Innovation, Indramayu Regency.

Penerapan Agile Governance Melalui Sistem Informasi Inovasi Daerah Indramayu (SIDAYU) dalam Meningkatkan Pelayanan Publik di Kabupaten Indramayu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis penerapan Agile Governance melalui SIDAYU (Sistem Informasi Inovasi Daerah Indramayu) dalam meningkatkan pelayanan publik di Kabupaten Indramayu, sekaligus mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambatnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam kepada lima key informan yang dipilih dengan purposive sampling, observasi terhadap platform SIDAYU, serta studi dokumentasi. Analisis data mengacu pada model interaktif Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber, metode, dan waktu, dengan kerangka empat dimensi Agile Governance dari Mergel, Gong, dan Bertot (2018), yaitu scanning, learning, adapting, dan collaborating. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Agile Governance melalui SIDAYU sudah berjalan cukup baik, ditandai dengan adanya kanal deteksi kebutuhan pengguna, kemampuan menerjemahkan evaluasi menjadi kebijakan, penyesuaian sistem secara mandiri, serta kolaborasi dengan berbagai pemangku kepentingan. Namun, kegesitan tersebut masih bersifat individual dan belum melembaga di tingkat organisasi. Faktor pendukung utama meliputi kombinasi umpan balik formal dan informal, kapasitas adaptif staf pengelola SIDAYU, dukungan mitra teknis eksternal, serta regulasi yang kuat. Faktor penghambat utama adalah terpusatnya beban kerja dan pengetahuan teknis pada satu orang pengelola SIDAYU. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penguatan kelembagaan diperlukan agar SIDAYU dapat menjadi instrumen Agile Governance yang berkelanjutan.

Kata Kunci: Agile Governance, SIDAYU, Pelayanan Publik, Inovasi Daerah, Kabupaten Indramayu.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam beberapa dekade terakhir membawa perubahan yang cukup besar pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pada penyelenggaraan pemerintahan. Aktivitas administrasi yang sebelumnya dikerjakan secara konvensional kini banyak beralih ke sistem berbasis digital. Perubahan ini tidak hanya soal alat, tetapi juga menyangkut cara berpikir, budaya kerja, dan pola pengambilan keputusan di lingkungan birokrasi. OECD Digital *Government* Index 2023 menyebutkan bahwa pemerintah di berbagai negara dituntut mampu beradaptasi dengan ekosistem digital yang semakin kompleks melalui tata kelola yang lebih fleksibel dan berorientasi pada kebutuhan masyarakat sebagai pengguna layanan (OECD, 2024). Digitalisasi pemerintahan dengan demikian bukan lagi sekadar penerapan teknologi informasi, melainkan strategi untuk memperkuat hubungan antara pemerintah dan masyarakat dalam penyediaan pelayanan publik (Hadi & Widnyani, 2024).

Pelayanan publik merupakan salah satu fungsi utama pemerintah yang mencerminkan kualitas penyelenggaraan negara. Di Indonesia, pelaksanaan pelayanan publik memiliki dasar hukum yang jelas melalui Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2009 tentang Pelayanan Publik, yang mengamanatkan agar setiap penyelenggara layanan memenuhi standar yang transparan, terukur, dan akuntabel. Meski begitu, implementasi di lapangan masih menghadapi banyak kendala, seperti keterbatasan akses informasi, jangkauan layanan yang belum merata, serta lemahnya mekanisme akuntabilitas, sehingga pemerintah terus didorong untuk berbenah agar pelayanan publik lebih responsif terhadap kebutuhan masyarakat (Adekamwa, Mursalim, & Indrayanti, 2024).

Salah satu pendekatan yang dinilai relevan untuk menjawab tantangan transformasi digital di sektor pemerintahan adalah *Agile Governance*. Pendekatan ini mengadopsi prinsip kelincahan organisasi ke dalam tata kelola pemerintahan dengan menekankan kemampuan untuk beradaptasi, belajar secara berkelanjutan, dan menyempurnakan proses kerja secara terus menerus. Mergel, Gong, dan Bertot (2018) menjelaskan bahwa *Agile Government* adalah kemampuan organisasi publik untuk merespons perubahan lingkungan secara cepat melalui penyesuaian prosedur operasional. Konsep ini kemudian dikembangkan oleh Mergel, Ganapati, dan Whitford (2021), yang menegaskan bahwa pendekatan agile memungkinkan pemerintah melakukan perbaikan bertahap melalui proses iteratif tanpa harus menunggu kondisi yang sempurna. Mergel (2024) menambahkan bahwa *Agile Governance* menempatkan manusia sebagai pusat pengembangan kebijakan dan mengedepankan pembelajaran berbasis bukti sehingga mampu menghasilkan perbaikan yang berkesinambungan.

Pemerintah Indonesia sendiri telah menetapkan sejumlah regulasi sebagai dasar pengembangan inovasi digital di lingkungan pemerintahan, di antaranya Peraturan Presiden Nomor 95 Tahun 2018 tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik yang mewajibkan instansi pemerintah menyelenggarakan pelayanan publik melalui sistem elektronik yang terintegrasi, serta Peraturan Pemerintah Nomor 38 Tahun 2017 tentang Inovasi Daerah yang memberi ruang bagi pemerintah daerah untuk mengembangkan berbagai bentuk inovasi pelayanan. Penguatan kebijakan tersebut juga tercermin pada Peraturan Badan Riset dan Inovasi Nasional Nomor 5 Tahun 2023 yang menekankan pentingnya kolaborasi antara pemerintah daerah, perguruan tinggi, dan berbagai pemangku kepentingan dalam pengembangan riset dan inovasi daerah.

Kabupaten Indramayu, dengan jumlah penduduk sekitar 1,92 juta jiwa berdasarkan data Badan Pusat Statistik (2023), tentu memiliki kebutuhan pelayanan publik yang relatif tinggi sehingga memerlukan sistem pemerintahan yang efektif dan efisien. Dalam beberapa tahun terakhir, komitmen Pemerintah Kabupaten Indramayu terhadap transformasi digital tercermin dari kenaikan Indeks SPBE yang konsisten, dari kategori cukup pada tahun 2021 menjadi kategori sangat baik pada tahun 2023, dan terus meningkat pada tahun-tahun berikutnya sehingga Kabupaten Indramayu masuk jajaran sepuluh besar kabupaten atau kota di Jawa Barat (Diskominfo Kabupaten Indramayu, 2026). Meskipun tren tersebut positif, capaian indeks belum sepenuhnya mencerminkan budaya inovasi yang merata di seluruh perangkat daerah, karena masih ada perangkat daerah yang belum mengikutsertakan inovasinya pada kompetisi inovasi daerah (Bapperida Kabupaten Indramayu, 2023).

SIDAYU atau Sistem Informasi Inovasi Daerah Indramayu adalah platform yang dikelola oleh Badan Perencanaan Pembangunan, Riset dan Inovasi Daerah (Bapperida) Kabupaten Indramayu sejak tahun 2019 sebagai implementasi Peraturan Pemerintah Nomor 38 Tahun 2017. Melalui platform berbasis website ini, pengguna dapat mengakses basis data inovasi daerah, membangun jejaring kelitbangan yang melibatkan pemerintah daerah, perguruan tinggi, serta berbagai pemangku kepentingan lain, dan mengajukan penerbitan Surat Keterangan Penelitian secara daring. Hingga awal tahun 2026, SIDAYU telah mendokumentasikan 344 inovasi yang berasal dari perangkat daerah, UPTD, sekolah, perguruan tinggi, hingga pelaku UMKM (Bapperida Kabupaten Indramayu, 2026).

Dilihat dari perspektif *Agile Governance*, SIDAYU berperan sebagai *technology enabler* yang idealnya memfasilitasi proses *scanning, learning, adapting*, dan *collaborating* secara berkesinambungan (Mergel, Gong, & Bertot, 2018).

Meski telah berjalan beberapa tahun, pengelolaan SIDAYU masih menghadapi sejumlah kendala. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa mekanisme penghimpunan umpan balik pengguna masih terbatas, proses evaluasi belum sepenuhnya berbasis data yang terdokumentasi, masih terjadi gangguan teknis yang berulang, dan keterlibatan pemangku kepentingan belum menjangkau seluruh pihak yang berkepentingan. Sejumlah penelitian terdahulu telah membahas isu digitalisasi pemerintahan dari berbagai sudut pandang. Yanto, Anirwan, dan Sirajuddin (2025) menemukan bahwa kolaborasi antarpemangku kepentingan menjadi faktor penentu keberhasilan platform digital pemerintahan berbasis *Agile Governance*. Hadi dan Widnyani (2024) menemukan bahwa penerapan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik berkontribusi terhadap efisiensi birokrasi dan transparansi penyelenggaraan pemerintahan. Sisilianingsih, Purwandari, Eitiveni, dan Purwaningsih (2023) mengidentifikasi berbagai hambatan transformasi digital pelayanan publik pada masa pandemi. Namun, ketiga penelitian tersebut masih membahas transformasi digital pemerintahan secara umum dan belum secara khusus menelaah penerapan *Agile Governance* pada sistem informasi inovasi daerah di tingkat kabupaten. Kajian mengenai SIDAYU sebagai instrumen tata kelola inovasi daerah pun belum pernah dilakukan, sementara penelitian mengenai *Agile Governance* di negara berkembang termasuk Indonesia masih relatif terbatas (Mergel, Gong, & Bertot, 2018).

Dalam disiplin ilmu pemerintahan, kajian mengenai tata kelola daerah tidak dapat dilepaskan dari konsep otonomi dan desentralisasi. Ndraha (2003) menjelaskan bahwa pemerintahan pada hakikatnya adalah proses penyediaan dan pendistribusian layanan publik kepada masyarakat yang diperintah oleh suatu badan yang berwenang. Pandangan ini diperkuat oleh Syafiie (2011) yang menekankan bahwa manajemen pemerintahan yang baik harus mampu menerjemahkan kewenangan yang dimiliki menjadi pelayanan yang dirasakan langsung manfaatnya oleh warga. Suradinata (1998) menambahkan bahwa otonomi daerah memberi ruang bagi pemerintah kabupaten atau kota untuk mengelola urusan rumah tangganya sendiri, termasuk dalam mengembangkan inovasi pelayanan yang disesuaikan dengan karakteristik wilayah masing-masing, sebagaimana ditegaskan pula oleh Widjaja (2007) mengenai penyelenggaraan otonomi di Indonesia. Kerangka berpikir inilah yang menjadi pijakan bagi Pemerintah Kabupaten Indramayu dalam mengembangkan SIDAYU sebagai bentuk inovasi daerah yang lahir dari kewenangan otonom tersebut.

Dalam konteks yang lebih luas, transformasi digital pemerintahan sebenarnya bukan fenomena baru dalam kajian internasional. Janowski (2015) menjelaskan bahwa evolusi pemerintahan digital berlangsung secara bertahap, mulai dari sekadar digitalisasi proses administrasi, transformasi tata kelola secara menyeluruh, hingga tahap kontekstualisasi layanan yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik masyarakat setempat. Laporan United Nations (2022) mengenai e-government survey turut menegaskan bahwa keberhasilan pemerintahan digital sangat ditentukan oleh kesiapan kelembagaan dan sumber daya manusia, bukan semata-mata oleh ketersediaan infrastruktur teknologi. Pandangan ini relevan untuk melihat posisi SIDAYU, yang

meskipun secara teknologi sudah cukup memadai, masih menghadapi tantangan pada aspek kelembagaan dan sumber daya manusia sebagaimana akan diuraikan lebih lanjut pada bagian hasil dan pembahasan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis secara mendalam bagaimana penerapan prinsip *Agile Governance* diwujudkan melalui pengelolaan SIDAYU di Kabupaten Indramayu, sekaligus mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat implementasinya. Hasil penelitian diharapkan memberi kontribusi teoretis bagi pengembangan kajian *Agile Governance* dalam disiplin ilmu pemerintahan, sekaligus menjadi masukan praktis bagi Bapperida Kabupaten Indramayu dalam mengoptimalkan pengelolaan SIDAYU agar semakin adaptif, kolaboratif, dan berorientasi pada kebutuhan masyarakat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena tujuan penelitian adalah memperoleh pemahaman mendalam mengenai implementasi *Agile Governance* dalam pengelolaan SIDAYU sebagai bagian dari praktik tata kelola pemerintahan daerah. Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti objek pada kondisi alamiah, dengan peneliti berperan sebagai instrumen utama, pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi, dan analisis data bersifat induktif. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan sekaligus menafsirkan fakta, kondisi, dan fenomena yang terjadi berdasarkan keadaan yang sebenarnya di lapangan (Natsir, 2018).

Lokasi penelitian berada di Bapperida Kabupaten Indramayu, sebagai perangkat daerah yang bertanggung jawab mengelola dan mengembangkan platform SIDAYU sejak tahun 2019. Penentuan informan dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pemilihan informan berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai tujuan penelitian sehingga mampu memberikan informasi yang paling relevan dengan fenomena yang dikaji (Patton, 2002, dalam Heryana, 2018). Lima key informan dalam penelitian ini terdiri atas Kepala Bidang Riset dan Inovasi Daerah Bapperida, Perencana Ahli Pertama yang bertanggung jawab mengelola kompetisi Gelar Cipta Inovasi Unggulan Indramayu (GINCU-AYU) dan basis data inovasi daerah, mitra SIDAYU dari pihak pengembang teknis, pengguna layanan Surat Keterangan Penelitian secara daring, serta masyarakat yang pernah mengikuti kompetisi GINCU-AYU tersebut.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik, yaitu wawancara mendalam secara semi terstruktur kepada seluruh key informan dengan pedoman yang disusun berdasarkan empat dimensi *Agile Governance* dari Mergel, Gong, dan Bertot (2018), observasi langsung terhadap antarmuka, fitur, dan kondisi operasional platform SIDAYU, serta studi dokumentasi terhadap laporan kompetisi inovasi daerah, data inovasi dalam basis data SIDAYU, kebijakan dan regulasi terkait, serta dokumen resmi dari Bapperida dan Diskominfo Kabupaten Indramayu.

Analisis data mengacu pada model interaktif Miles dan Huberman sebagaimana dijelaskan dalam Sugiyono (2019:321), yang terdiri atas tiga komponen yang saling berkaitan, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Ketiga tahapan tersebut berlangsung secara berulang sejak pengumpulan data hingga

penelitian selesai, sampai informasi yang diperoleh mencapai titik jenuh atau data saturation, yaitu ketika data yang terkumpul tidak lagi menghasilkan informasi baru yang relevan dengan fokus penelitian. Untuk menjaga validitas dan kredibilitas hasil penelitian, digunakan teknik triangulasi sumber, metode, dan waktu (Sugiyono, 2019:368-369). Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari lima key informan yang berasal dari kelompok pengelola, mitra, dan pengguna SIDAYU. Triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, sedangkan triangulasi waktu dilakukan dengan mengecek ulang data pada kesempatan yang berbeda untuk memastikan konsistensi informasi yang diperoleh.

Penelitian ini dilaksanakan di Bapperida Kabupaten Indramayu yang berkedudukan di Kabupaten Indramayu, Provinsi Jawa Barat, dengan cakupan analisis pada periode pengelolaan SIDAYU tahun 2023 hingga 2026. Selain wawancara dan observasi lapangan secara luring, penelitian juga dilakukan secara daring melalui akses langsung terhadap platform SIDAYU pada alamat resminya. Peneliti berperan sebagai instrumen utama atau human instrument (Sugiyono, 2019:293), yang menentukan fokus penelitian, memilih informan, mengumpulkan data, melakukan analisis, hingga menafsirkan hasil penelitian. Objektivitas tetap dijaga melalui penggunaan pedoman wawancara yang terstruktur serta verifikasi data dari berbagai informan dan dokumen pendukung, sehingga data yang dihasilkan memiliki validitas, objektivitas, dan akuntabilitas yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk melihat sejauh mana tata kelola SIDAYU mencerminkan ciri pemerintahan yang adaptif dan responsif, hasil penelitian dianalisis berdasarkan empat dimensi *Agile Governance* dari Mergel, Gong, dan Bertot (2018), yaitu *scanning*, *learning*, *adapting*, dan *collaborating*.

Dimensi *Scanning*

Dimensi *scanning* berkaitan dengan kemampuan organisasi menangkap kebutuhan penggunaanya secara berkelanjutan, yang pada penelitian ini dianalisis melalui tiga indikator, yaitu mekanisme umpan balik pengguna, identifikasi masalah teknis dan operasional, serta mekanisme pemantauan kebutuhan pengguna. Pada indikator pertama, hasil penelitian menunjukkan bahwa Bapperida telah menyediakan mekanisme formal berupa fitur survei pada platform SIDAYU dan mekanisme informal berupa layanan pengaduan melalui WhatsApp. Kedua kanal ini pada dasarnya saling melengkapi, WhatsApp digunakan untuk merespons kendala teknis yang mendesak secara cepat, sedangkan fitur survei digunakan untuk menghimpun masukan sebagai bahan evaluasi jangka panjang. Meski demikian, pengguna cenderung lebih memilih WhatsApp karena dianggap lebih praktis dan memungkinkan komunikasi dua arah secara langsung, sehingga jalur informal jauh lebih dominan dibanding jalur formal.

Pada indikator kedua, identifikasi masalah teknis dan operasional masih bersifat reaktif, karena pengelola baru mengetahui adanya kendala setelah menerima laporan dari pengguna, bukan melalui pemantauan proaktif berbasis data penggunaan sistem. Pada indikator ketiga, mekanisme pemantauan kebutuhan pengguna juga belum berjalan secara

terjadwal, karena umpan balik lebih banyak terkumpul pada momen tertentu, seperti setelah penerbitan Surat Keterangan Penelitian atau pendaftaran kompetisi GINCU-AYU, bukan berdasarkan instrumen pemantauan yang terstruktur dan berkelanjutan. Ketiga indikator tersebut pada akhirnya bermuara pada akar masalah yang sama, yaitu keterbatasan jumlah personel yang menangani pengelolaan SIDAYU.

Dimensi *Learning*

Dimensi *learning* berkaitan dengan kapasitas organisasi memaknai hasil *scanning* menjadi pembelajaran yang mendorong perbaikan kebijakan dan praktik kerja secara berkelanjutan, yang dianalisis melalui empat indikator, yaitu evaluasi berkala dan pembelajaran kebijakan, evaluasi berkala performa platform, pengembangan kapasitas sumber daya manusia pengelola, serta pembaruan fitur dan konten platform. Pada indikator pertama, hasil penelitian menunjukkan bahwa Bapperida mampu menerjemahkan evaluasi menjadi kebijakan konkret, misalnya penyederhanaan alur disposisi penerbitan Surat Keterangan Penelitian agar lebih cepat dan efisien, serta pemisahan kategori usaha mikro, kecil, dan menengah pada kompetisi inovasi daerah berdasarkan komoditas unggulan Kabupaten Indramayu, yaitu olahan mangga dan olahan ikan.

Pada indikator kedua dan ketiga, evaluasi performa platform serta pengembangan kapasitas sumber daya manusia pengelola masih berjalan tanpa dokumentasi formal dan sangat bergantung pada proses belajar mandiri satu orang pengelola. Pada indikator keempat, pembaruan fitur dan konten platform pada dasarnya sudah berjalan seiring pengembangan SIDAYU dari versi awal hingga sekarang, meski belum diiringi dengan pencatatan riwayat pembaruan yang sistematis. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses *learning* pada SIDAYU rentan hilang apabila terjadi pergantian personel, karena pengetahuan yang terbentuk baru bersifat individual dan belum tersimpan sebagai memori organisasi.

Dimensi *Adapting*

Dimensi *adapting* berkaitan dengan kemampuan sistem menyesuaikan diri terhadap perubahan kebutuhan pengguna, yang dianalisis melalui tiga indikator, yaitu migrasi data dan pengelolaan platform, kecepatan respons terhadap gangguan teknis, serta kapasitas adaptif pengelola SIDAYU secara mandiri. Pada indikator pertama dan ketiga, hasil penelitian menunjukkan bahwa migrasi data dan penyesuaian fitur berhasil dilakukan secara mandiri oleh staf pengelola SIDAYU berkat desain antarmuka SIDAYU yang cukup sederhana, sebuah capaian yang cukup mengesankan mengingat keterbatasan latar belakang teknis pengelola yang bukan ahli IT. Pada indikator kedua, kecepatan respons terhadap gangguan teknis masih terbatas, karena dukungan dari mitra pengembang, PT ITGenic Kreatif Indonesia, hanya diberikan untuk gangguan berat, sementara gangguan ringan hingga menengah harus diselesaikan sendiri oleh pengelola SIDAYU yang berlatar belakang non-IT tanpa pendampingan teknis formal.

Dimensi *Collaborating*

Dimensi *collaborating* berkaitan dengan keterlibatan berbagai pemangku

kepentingan dalam ekosistem SIDAYU, yang dianalisis melalui tiga indikator, yaitu partisipasi ekosistem yang meluas, kemudahan dan fasilitasi pendaftaran kompetisi inovasi daerah, serta kemudahan dan fasilitasi layanan Surat Keterangan Penelitian. Ketiga indikator tersebut menunjukkan bahwa kolaborasi pada SIDAYU sudah berjalan cukup baik dan dirasakan secara nyata oleh masyarakat sebagai penerima manfaat, baik oleh pelaku UMKM, sekolah, perguruan tinggi, maupun pengguna layanan Surat Keterangan Penelitian. Namun, keberlanjutan kolaborasi ini masih bertumpu pada inisiatif dan kapasitas satu orang pengelola, yaitu Perencana Ahli Pertama sekaligus pengelola SIDAYU, yang menjadi penghubung utama antara Bapperida dengan berbagai pemangku kepentingan eksternal, sehingga jejaring yang telah terbangun berpotensi melemah apabila terjadi pergantian personel.

Faktor Pendukung Penerapan SIDAYU

Penerapan *Agile Governance* melalui SIDAYU tidak terjadi secara spontan, melainkan didorong oleh sejumlah faktor yang saling berkaitan. Faktor pendukung utama meliputi kombinasi kanal survei formal dengan jalur informal, kapasitas adaptif staf, dukungan pengelola SIDAYU dan mitra eksternal sebagai jaring pengaman teknis, serta regulasi yang kuat dari Peraturan Pemerintah Nomor 38 Tahun 2017 dan Peraturan Bupati Indramayu Nomor 49 Tahun 2025 yang memberi legitimasi hukum bagi partisipasi sekolah, perguruan tinggi, dan UMKM. Kondisi ini sejalan dengan pandangan Indrajit (2006) mengenai fungsi *e-government* sebagai instrumen transformasi hubungan antara pemerintah dan warga negara melalui teknologi informasi, sekaligus memperkuat pandangan Osborne dan Gaebler (1992) bahwa desentralisasi menjadi prasyarat lahirnya inovasi pada tingkat lokal. Manfaat konkret yang dirasakan pelaku UMKM dan akademisi pengguna SIDAYU juga sesuai dengan definisi inovasi sektor publik dari Mulgan dan Albury (2003), yang menyebut bahwa pembaruan layanan hanya bermakna apabila menghasilkan perbaikan nyata bagi masyarakat.

Faktor Penghambat Penerapan SIDAYU

Di sisi lain, faktor penghambat yang ditemukan seluruhnya bermuara pada satu akar masalah, yaitu terpusatnya beban kerja dan pengetahuan teknis pada satu orang pengelola SIDAYU. Kondisi ini memperkuat temuan Sisilianingsih, Purwandari, Eitiveni, dan Purwaningsih (2023) yang menyebut rendahnya literasi digital aparatur dan keterbatasan kapasitas sumber daya manusia sebagai hambatan utama transformasi digital pelayanan publik, sekaligus sejalan dengan Djabbari, Bakri, Nugroho, Amiruddin, dan Yanto (2024) yang menemukan keterbatasan sumber daya manusia sebagai kendala meski infrastruktur website sudah tersedia. Ketiadaan pelatihan formal dan dokumentasi evaluasi yang sistematis juga menegaskan bahwa proses learning pada SIDAYU baru berjalan sebagai pembelajaran individual, belum menjadi pembelajaran organisasi sebagaimana idealnya dimensi learning dalam *Agile Governance* (Mergel, Gong, & Bertot, 2018). Hambatan pada kecepatan respons gangguan teknis skala ringan hingga menengah juga sejalan dengan temuan Dwi, Wardani, Dharmanu, dan Pratiwi (2024) pada platform E-Palapa, yang menunjukkan bahwa gangguan teknis berulang membuat suatu sistem belum bisa

dikategorikan sepenuhnya sebagai fast governance meski secara konsep sudah mengarah ke sana.

Analisis Pembahasan

Secara keseluruhan, penerapan *Agile Governance* melalui SIDAYU di Kabupaten Indramayu pada dasarnya sudah berjalan dan sejalan dengan konsep yang dibangun Mergel, Gong, dan Bertot (2018), yaitu kemampuan organisasi pemerintah untuk memantau, belajar, menyesuaikan diri, dan berkolaborasi secara adaptif. Temuan ini juga menegaskan relevansi konsep social affordances dari Mergel (2024), yang menyebut platform digital sebagai enabler bagi seluruh dimensi *Agile Governance*, terbukti dari kemudahan antarmuka SIDAYU yang membuat staf pengelola SIDAYU dapat menjalankan proses adaptasi tanpa bergantung sepenuhnya pada tenaga mitra SIDAYU yaitu PT. ITGenic Kreatif Indonesia. Namun, jika merujuk pada Mergel, Ganapati, dan Whitford (2021) yang menegaskan bahwa *Agile Governance* sejati menuntut perubahan struktural dan budaya kerja pada level organisasi, penerapan di SIDAYU belum sepenuhnya sampai pada tahap tersebut, karena hampir seluruh proses masih bertumpu pada inisiatif satu orang pengelola.

Jika ditinjau dari perspektif kualitas layanan, Lovelock dan Wirtz (2011) menekankan bahwa kepuasan pengguna jasa sangat dipengaruhi oleh konsistensi antara janji layanan dan pengalaman aktual yang dirasakan. Prinsip ini relevan untuk menjelaskan mengapa pengguna SIDAYU tetap merasa terlayani meskipun mekanisme formalnya belum sepenuhnya optimal, karena respons cepat melalui jalur informal berhasil menutupi celah pada jalur formal. Sangaji (2025) juga menegaskan bahwa transformasi inovasi pelayanan publik menuju tata kelola digital hanya akan berkelanjutan apabila diiringi penguatan kapasitas kelembagaan, bukan sekadar mengandalkan ketersediaan platform teknologi semata, sebuah catatan penting yang sejalan dengan temuan penelitian ini pada Bapperida Kabupaten Indramayu.

Dikaitkan dengan teori pelayanan publik dari Sinambela (2006) dan paradigma *New Public Service* dari Denhardt dan Denhardt (2003), semangat melayani warga tetap tampak nyata pada sikap staf Bapperida yang responsif secara personal, meskipun asas transparansi dan akuntabilitas sebagaimana disyaratkan Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2009 dan karakteristik good governance dari UNDP (1997) belum sepenuhnya terpenuhi karena minimnya dokumentasi evaluasi formal. Dengan demikian, SIDAYU sudah menunjukkan ciri kegesitan pemerintahan, tetapi kegesitan tersebut masih bersifat individual dan belum melembaga secara utuh di tingkat organisasi. Temuan ini pun memperkaya kajian *Agile Governance* di negara berkembang, mengingat penelitian terdahulu seperti Yanto, Anirwan, dan Sirajuddin (2025) lebih banyak menyoroti faktor kolaborasi antarpemangku kepentingan pada platform smart city, sementara penelitian ini menunjukkan bahwa faktor sumber daya manusia justru menjadi variabel penentu yang lebih dominan pada konteks sistem informasi inovasi daerah tingkat kabupaten.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan tiga hal utama. Pertama, penerapan *Agile Governance* melalui SIDAYU di Kabupaten Indramayu sudah

berjalan dan mencerminkan empat dimensi dari Mergel, Gong, dan Bertot (2018), yaitu Bapperida sudah memiliki kanal deteksi kebutuhan pengguna, mampu menerjemahkan evaluasi menjadi kebijakan konkret, mampu menyesuaikan sistem secara mandiri, serta berhasil merangkul pemangku kepentingan yang lebih luas. Kedua, faktor pendukung utama meliputi kombinasi kanal survei formal dengan jalur informal, kapasitas adaptif staf pengelola SIDAYU, dukungan mitra teknis eksternal, serta regulasi yang kuat dari Peraturan Pemerintah Nomor 38 Tahun 2017 dan Peraturan Bupati Indramayu Nomor 49 Tahun 2025. Ketiga, faktor penghambat utama adalah terpusatnya beban kerja dan pengetahuan teknis pada satu orang pengelola non-IT, yang menyebabkan proses learning pada SIDAYU masih bersifat individual dan belum menjadi pembelajaran organisasi.

Dengan demikian, kegesitan yang ditunjukkan SIDAYU sebagai instrumen *Agile Governance* masih bersifat individual dan belum melembaga secara utuh di tingkat organisasi. Untuk itu, Bapperida Kabupaten Indramayu disarankan menambah personel pengelola SIDAYU, mengagendakan pelatihan teknis formal secara berkala, menyusun dokumentasi evaluasi tertulis setiap tahun, serta menyepakati kesepakatan tingkat layanan yang jelas dengan mitra pengembang, sehingga keberlanjutan *Agile Governance* melalui SIDAYU tidak lagi bergantung pada inisiatif satu individu, melainkan menjadi bagian dari kapasitas kelembagaan Bapperida secara menyeluruh. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur kepuasan pengguna secara lebih terukur, atau melakukan studi perbandingan penerapan *Agile Governance* pada platform inovasi daerah di kabupaten maupun kota lain di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Adekamwa, A., Mursalim, M., & Indrayanti, I. (2024). Tren penelitian pelayanan publik di Indonesia: Suatu tinjauan sistematis literatur. *Jurnal Administrasi Negara*, 30(3), 240-263.
https://journal.stialanmakassar.ac.id/index.php/jurnal_administrasi_negara/article/view/3420
- Badan Perencanaan Pembangunan, Riset dan Inovasi Daerah Kabupaten Indramayu. (2023). SIDAYU sistem informasi inovasi daerah Kabupaten Indramayu. <https://sidayu.indramayukab.go.id>
- Badan Perencanaan Pembangunan, Riset dan Inovasi Daerah Kabupaten Indramayu. (2026). Profil Bapperida Kabupaten Indramayu. <https://bapperida.indramayukab.go.id>
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Indramayu. (2023). Kabupaten Indramayu dalam angka 2023. BPS Kabupaten Indramayu.
- Denhardt, J. V., & Denhardt, R. B. (2003). *The new public service: Serving, not steering*. M.E. Sharpe.
- Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Indramayu. (2026). Laporan indeks SPBE dan penggunaan tanda tangan elektronik (TTE) Kabupaten Indramayu. Diskominfo Kabupaten Indramayu.
- Djabbari, M. H., Bakri, H., Nugroho, T. C., Amiruddin, I., & Yanto, E. (2024). Implementasi e-government dalam pelayanan publik berbasis website di Desa Tondowolio

- Kabupaten Kolaka. Kolaborasi: Jurnal Administrasi Publik, 10(2), 158-170.
<https://doi.org/10.26618/kjap.v10i2.15588>
- Dwi, A., Wardani, K., Dharmanu, I. P., & Pratiwi, J. (2024). *Agile Governance* dalam sistem elektronik pelayanan administrasi pajak daerah (E-Palapa) pada pajak hotel di Badan Pendapatan Daerah (Bapenda) Kabupaten Badung. Jurnal Administrasi Publik, 1(2), 1-16.
- Hadi, I., & Widnyani, I. A. P. S. (2024). Modernisasi dan digitalisasi public service: Mewujudkan Indonesia emas melalui harmonisasi sistem pemerintahan berbasis elektronik (SPBE). Jurnal Kridatama Sains dan Teknologi, 6(2), 639-658.
<https://doi.org/10.53863/kst.v6i02.1398>
- Heryana, A. (2018). Topik metodologi penelitian kualitatif. Buku Ajar Metodologi Penelitian pada Kesehatan Masyarakat, 2, 134-190.
- Indrajit, R. E. (2006). Electronic government: Strategi pembangunan dan pengembangan sistem pelayanan publik berbasis teknologi digital. Andi.
- Janowski, T. (2015). Digital government evolution: From transformation to contextualization. Government Information Quarterly, 32(3), 221-236.
<https://doi.org/10.1016/j.giq.2015.07.001>
- Lovelock, C., & Wirtz, J. (2011). Services marketing: People, technology, strategy (7th ed.). Pearson Education.
- Mergel, I. (2024). Social affordances of *Agile Governance*. Public Administration Review, 84(5), 932-947. <https://doi.org/10.1111/puar.13787>
- Mergel, I., Ganapati, S., & Whitford, A. B. (2021). Agile: A new way of governing. Public Administration Review, 81(1), 161-165. <https://doi.org/10.1111/puar.13202>
- Mergel, I., Gong, Y., & Bertot, J. (2018). Agile government: Systematic literature review and future research. Government Information Quarterly, 35(2), 291-298.
<https://doi.org/10.1016/j.giq.2018.04.003>
- Mulgan, G., & Albury, D. (2003). Innovation in the public sector. Cabinet Office Strategy Unit.
- Ndraha, T. (2003). Kybernology: Ilmu pemerintahan baru (Jilid 1). Rineka Cipta.
- Natsir, L. F. (2018). Implementasi kebijakan pemerintah daerah dalam menangani pedagang kaki lima kawasan zona merah di Kota Bandung. Jurnal Aspirasi, 8(2), 24-31.
- OECD. (2024). OECD digital government index 2023. OECD Publishing.
<https://doi.org/10.1787/1a89ed5e-en>
- Osborne, D., & Gaebler, T. (1992). Reinventing government: How the entrepreneurial spirit is transforming the public sector. Addison-Wesley.
- Peraturan Badan Riset dan Inovasi Nasional Nomor 5 Tahun 2023 tentang Pengembangan Riset dan Inovasi Daerah. (2023). Badan Riset dan Inovasi Nasional.
- Peraturan Bupati Indramayu Nomor 49 Tahun 2025 tentang Organisasi dan Tata Kerja Badan Perencanaan Pembangunan, Riset dan Inovasi Daerah Kabupaten Indramayu. (2025). Pemerintah Kabupaten Indramayu.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 38 Tahun 2017 tentang Inovasi Daerah. (2017). Sekretariat Negara Republik Indonesia.

- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 95 Tahun 2018 tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik. (2018). Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Sangaji, Z. (2025). Transformasi inovasi pelayanan publik menuju tata kelola digital. *Jejaring Administrasi Publik*, 17(1), 54-70. <https://doi.org/10.20473/jap.v17i1.72708>
- Sinambela, L. P. (2006). Reformasi pelayanan publik: Teori, kebijakan, dan implementasi. Bumi Aksara.
- Sisilianingsih, A., Purwandari, B., Eitiveni, I., & Purwaningsih, M. (2023). Analisis faktor transformasi digital pelayanan publik pemerintah di era pandemi. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, 10(4), 883-892. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2023107059>
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (2nd ed.). Alfabeta.
- Suradinata, E. (1998). Manajemen pemerintahan dan otonomi daerah. Ramadan.
- Syafiie, I. K. (2011). Manajemen pemerintahan. Pustaka Reka Cipta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2009 tentang Pelayanan Publik. (2009). Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- United Nations Development Programme. (1997). Governance for sustainable human development. UNDP.
- United Nations. (2022). UN e-government survey 2022: The future of digital government. United Nations Department of Economic and Social Affairs. <https://publicadministration.un.org/egovkb/en-us/Reports/UN-E-government-Survey-2022>
- Widjaja, H. A. W. (2007). Penyelenggaraan otonomi di Indonesia. RajaGrafindo Persada.
- Yanto, E., Anirwan, A., & Sirajuddin, S. M. (2025). *Agile Governance* pada A'kio smart city dalam pelayanan publik di Kabupaten Gowa. *Journal of Governance and Policy Innovation*, 5(1), 11-19. <https://doi.org/10.51577/jgpi.v5i1.747>