

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi dalam masa modern memiliki perkembangan yang begitu cepat, maka dapat dipastikan perubahan yang ada akan membawa dampak perubahan yang sangat besar. Dampak perubahan yang diberikan memiliki cakupan yang sangat luas, tanpa terkecuali sektor pemerintahan juga akan terkena dampaknya terutama dalam menjalankan roda pemerintahan dan kepentingan masyarakat dengan menerapkan teknologi informasi. Memahami bahwa *E-Government* memberikan kegunaan yang sangat besar pada pemerintahan, pemerintah Indonesia pada tahun 2003 mengeluarkan kebijakan untuk implementasi *E-Government* yaitu Instruksi Presiden no 3 tahun 2003 [4]. Presiden memberikan arahan dan pedoman dalam menerapkan *E-Government*, yang salah satunya bertujuan untuk mengatasi kebirokrasian dan meningkatkan efektifitas di dalam instansi pemerintahan.

Di Indonesia, Berdasarkan Instruksi Presiden No. 3 Tahun 2003 dijelaskan bahwa untuk menyelenggarakan pemerintahan yang baik (*good governance*) dan meningkatkan layanan publik yang efektif dan efisien diperlukan adanya kebijakan dan strategi pengembangan *e-government*, dan dijelaskan juga bahwa pengembangan *E-Government* dilakukan melalui 4 tingkatan : (1) persiapan, (2) pematangan, (3) pemantapan, dan (4) pemanfaatan. Lalu dijelaskan juga mengenai kondisi *E-Government* pada saat Instruksi Presiden dikeluarkan adalah bahwa *E-Government* di Indonesia sebagian besar masih dalam tingkat pertama (persiapan),

hanya sebagian kecil yang sudah mencapai tingkat kedua (pematangan), dan belum ada satu pun yang mencapai tingkat ketiga (pematapan) atau tingkat keempat (pemanfaatan) [5]. *E-Government* di Indonesia masih di level *emerging* dan *enhance presence*, hanya sebagian kecil yang sudah mengimplementasikan *interactive stage* [6]. Level *emerging* sendiri adalah level terendah dalam adopsi *E-Government* di mana pemerintah telah memiliki *website* tetapi informasi yang disediakan terbatas dan statis, level *enhanced presence* berarti bahwa konten dan informasi yang disediakan dalam *website* selalu diperbarui secara berkala, sedangkan level *interactive stage* berarti bahwa *website* sudah menyediakan fitur pengunduhan formulir, kontak resmi, dan memungkinkan *user* untuk melakukan interaksi dengan pemerintah melalui *website*, lalu level tertinggi adalah *transaction stage* dimana semua pelayanan sudah sepenuhnya *online* [7]. Mengacu pada penelitian yang melakukan evaluasi *website* untuk mengetahui kondisi terkini perkembangan *E-Government* di Indonesia mengemukakan bahwa sejumlah 55% pemerintah daerah masih berada dalam tahap pertama yaitu *emerging stage*, 28% sudah mencapai *enhanced stage*, dan 17% sudah di tahap *interactive stage*, dan hanya satu pemerintah daerah yang mencapai *transaction stage* [5].

Implementasi *E-Government* dapat meningkatkan transparansi, kontrol, dan akuntabilitas penyelenggaraan pemerintahan dalam rangka penerapan konsep *Good Corporate Governance*. *E-Government* dapat memberikan layanan yang lebih baik pada masyarakat dimana informasi dari pemerintah dapat dicari atau diperoleh tanpa harus secara fisik datang ke kantor-kantor pemerintahan. Dengan dikembangkannya *E-Government* ini, akses informasi pada pemerintah pun

menjadi terbuka lebar bagi semua lapisan masyarakat. Oleh karenanya apabila diimplementasikan dengan tepat maka secara signifikan dapat memperbaiki kualitas kehidupan masyarakat di daerah tersebut.

Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (Kesbangpol) Kabupaten Kutai Barat merupakan suatu instansi pemerintahan yang beralamat di Kompleks Perkantoran Pemerintah Kabupaten Kutai Barat. Kesbangpol mempunyai tugas dalam penyelenggaraan perumusan kebijakan umum, koordinasi, fasilitasi, pemantauan, evaluasi dan pelaporan di Bidang Sekretariat, Bidang Kewaspadaan Nasional, Bidang Ideologi dan Wawasan Kebangsaan, Bidang Politik dalam Negeri, Bidang Ketahanan Ekonomi, Budaya, Agama, dan Kemasyarakatan. Sebagai instansi yang berada di bawah naungan aparatur pemerintahan yang memiliki tugas melakukan perlindungan terhadap masyarakat. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik juga memiliki tugas yaitu memperhatikan dinamisnya gerak masyarakat pada saat ini, sehingga pemerintah dapat menyesuaikan fungsinya dalam negara, agar masyarakat dapat menikmati haknya dan menjalankan kewajibannya dengan nyaman dan aman, yang dimana hal itu dapat dicapai dengan pembenahan sistem dari pemerintahan itu sendiri, dan *E-Government* adalah salah satu caranya.

Dalam lingkungan Pemerintahan kabupaten kutai barat, perlu dilakukan penerapan *E-Government* pada tingkat internal organisasi pemerintahan guna menunjang efektivitas dan efisiensi dalam pelayanan publik. Salah satu bentuk *E-Government* yang wajib diterapkan yaitu *Government to Citizen* atau *Government to Customer (G2C)* dimana penyampaian informasi pelayanan publik oleh pemerintah kepada masyarakat sudah menggunakan teknologi informasi.

Pelayanan secara *online* atau dalam jaringan dapat secara signifikan mengurangi total biaya administrasi, relasi, dan interaksi yang dikeluarkan pemerintah maupun *stakeholder*-nya dibandingkan pelayanan secara manual. Lalu adanya teknologi yang dapat memudahkan pemerintahan dalam menciptakan iklim bisnis yang positif dengan menyederhanakan tahapan administrasi atau mengurangi birokrasi.

Berdasarkan hasil pengamatan secara langsung, terdiri dari wawancara dan diskusi yang dilakukan pada Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kutai Barat, diketahui bahwa penerapan *E-Government* pada Badan Kesatuan Bangsa dan Politik masih berada pada tingkatan pertama yaitu persiapan dan belum memasuki level *emerging* atau level terendah dalam adopsi *E-Government*. Dalam melaksanakan aktivitasnya, kesbangpol masih mengalami beberapa kendala dan hambatan, seperti: Keluhan terhadap pelayanan yang membutuhkan waktu yang lama, hal tersebut disebabkan oleh proses validasi data. Selain itu, pada departemen Sub Bagian Umum, tindak lanjut terhadap surat yang masuk ke kesbangpol salah satunya adalah surat permohonan rekomendasi penelitian cenderung lambat, dikarenakan untuk menindak lanjuti surat-surat yang masuk, urutan birokrasi yang ada mengharuskan beberapa pihak bertemu secara langsung terlebih dahulu. Tentunya birokrasi dengan interaksi secara langsung antar orang semakin tidak terlalu dibutuhkan. Cara seperti ini bukan saja tidak efektif dan tidak efisien tetapi juga berisiko terjadinya kolusi, birokrasi seperti ini akan sangat menyulitkan pelayanan pada aktivitas utama yang ada di Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kutai Barat yaitu pendaftaran ormas, penerbitan rekomendasi penelitian dan pengelolaan arsip.

Permasalahan lainnya adalah, data arsip organisasi yang disimpan di Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kutai Barat rawan terjadi kehilangan bahkan arsip tidak pernah diperbaharui. Permasalahan ini disebabkan karena data arsip organisasi yang dimiliki pihak pemerintahan Kesbangpol Kutai Barat berupa *hardcopy*, sehingga ketika salah satu arsip diambil untuk kepentingan tertentu dan tidak dikembalikan atau lupa, hal ini akan menyebabkan hilangnya data dari arsip tersebut. Hal seperti ini juga dapat berpengaruh pada saat proses pelaporan perubahan data, dimana data-data yang masuk berupa *hardcopy* dan diproses langsung oleh petugas, resiko terjadinya *human error* dimana petugas lupa mengganti data arsip yang lama dengan data arsip yang baru pun sangat besar. Permasalahan ini dapat berpengaruh pada kebaruan data arsip yang dimiliki Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kutai Barat.

Salah satu solusi untuk permasalahan di lingkungan pemerintahan adalah dengan merencanakan *Enterprise Architecture* untuk membangun *E-Government*. Keberadaan *E-Government* tentunya sangat membantu suatu organisasi dalam menjalankan aktifitasnya. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik harus mempersiapkan juga sumber daya manusia yang ada karena *E-Government* sendiri akan menimbulkan masalah baru jika pengelolaannya dipandang hanya sebagai aktifitas penyediaan perangkat lunak atau keras untuk kebutuhan otomatisasi, diperlukan keselarasan antara teknologi informasi dengan bisnis. *Enterprise Architecture* merupakan *tool* yang dapat digunakan untuk mewujudkan keselarasan teknologi informasi dengan bisnis, *Enterprise Architecture* dapat menghasilkan

cetak biru teknologi informasi yang selaras dengan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai organisasi.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka pembahasan skripsi ini akan difokuskan pada perancangan arsitektur enterprise dengan mengambil judul **“PERANCANGAN ARSITEKTUR *ENTERPRISE* MENGGUNAKAN *FRAMEWORK* TOGAF PADA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK KABUPATEN KUTAI BARAT** “(Studi Kasus: Kesatuan Bangsa dan Politik Kutai Barat)”. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pedoman bagi pengembangan arsitektur enterprise dan sistem informasi di Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kutai Barat.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi masalah

Berdasarkan paparan diatas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan dikaji pada penelitian ini:

- 1) Belum adanya dukungan Teknologi Informasi dalam pelaksanaan proses bisnis di Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kutai Barat.
- 2) Tidak ada integrasi antara sub bagian sehingga menyebabkan resiko kehilangan data meningkat.
- 3) Pelayanan masyarakat yang lambat di akibatkan oleh perilaku organisasi dan kinerja birorkasi yang rumit, masyarakat saat ini masih merasakan prosedur dan mekanisme pelayanan yang berbelit-belit.
- 4) Penerapan *E-Government* yang terhambat karena kurangnya pemahaman dan persiapan pada bagian internal.

- 5) Perancangan dan pengembangan SI tidak optimal karena tidak ada landasan pemodelan yang dapat dijadikan sebagai acuan.

1.2.2. Rumusan masalah

Dari uraian permasalahan diatas, maka dapat dirumuskan masalah-masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana agar proses pelayanan kesbangpol sepenuhnya memanfaatkan Sistem Informasi dan Teknologi Informasi.
- 2) Bagaimana membuat sebuah rancangan arsitektur enterprise dan system informasi yang terintegrasi agar mendukung pencapaian pelayanan yang optimal.
- 3) Bagaimana membuat *blueprint* atau model arsitektur Enterprise untuk menunjang pengembangan Sistem informasi dan teknologi informasi di Kesbangpol kabupaten Kutai Barat dengan menggunakan metodologi TOGAF.
- 4) Bagaimana mengintegrasikan bagian internal yang ada didalam instansi agar pengelolaan data dan penyaluran informasi dapat berjalan dengan cepat.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun untuk mencapai tujuan dan manfaat penelitian dalam merancang Arsitektur Enterprise pada Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kutai Barat, maka dapat diuraikan sebagai berikut:

1.3.1. Maksud penelitian

Merancang Arsitektur Enterprise yang dapat mengoptimalkan proses pelayanan pemerintahan dan dapat terintegrasinya antara sub-sub bagian yang ada pada Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kutai Barat dengan menggunakan TOGAF.

1.3.2. Tujuan penelitian

Tujuan yang dapat diperoleh pada penelitian ini adalah:

- 1) Mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan guna mengoptimalkan sistem yang sudah ada pada proses pelayanan yang terjadi pada Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kutai Barat.
- 2) Memberikan rancangan arsitektur enterprise agar menciptakan sistem informasi yang terintegrasi meliputi *Architecture Vision*, *Business Architecture*, *Information System Architecture*, *Technology Architecture*, *Opportunities and Solutions*, dan *Migration Planning* sebagai landasan untuk mengoptimalkan pelayanan.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian menjelaskan manfaat/kontribusi yang akan diperoleh dari hasil penelitian dan siapa pihak yang akan mendapatkan manfaat tersebut. Kegunaan penelitian mengungkapkan secara spesifik tentang manfaat yang hendak dicapai dari :

1.4.1. Kegunaan praktis

Kegunaan Praktis dari penelitian ini untuk Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kutai Barat adalah dengan adanya perancangan *Enterprise Architecture* yang dibahas diharapkan terdapat rancangan arsitektur yang dapat

dijadikan sebagai acuan untuk mengakomodasi proses bisnis di Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kutai Barat.

1.4.2. Kegunaan teoritis

Kegunaan teoritis dari penelitian yang dilakukan oleh penulis ini adalah diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan, khususnya ilmu pengetahuan mengenai perancangan *Enterprise Architecture* dengan menggunakan *framework* TOGAF ADM.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pemodelan arsitektur enterprise yang akan digunakan menggunakan *The*

Open Group Architecture Framework (TOGAF) yang meliputi :

1. *Architecture Vision*
2. *Business Architecture*
3. *Information System Architecture*
4. *Technology Architecture*
5. *Opportunities and solutions*
6. *Migration Planning*

- 2) Kegiatan dilakukan dalam lingkungan Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kutai Barat.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dengan judul "PERANCANGAN ARSITEKTUR ENTERPRISE MENGGUNAKAN FRAMEWORK TOGAF PADA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK KABUPATEN KUTAI BARAT", yang dilaksanakan di

salah satu instansi yaitu Badan Kesatuan Bangsa dan Politik yang berlokasi di Jl. Perkantoran Pemerintah, Barong Tongkok, Kabupaten Kutai Barat, Kalimantan Timur, sejak tanggal 12 april sampai 12 juli 2021.

Tabel 1.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

No	Kegiatan	April				Juni				Juli				Agustus			
		Minggu Ke				Minggu Ke				Minggu Ke				Minggu Ke			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penelitian	■	■	■	■												
2	Pengumpulan Data	■	■	■	■												
3	Pengelolaan Data					■	■	■	■								
4	Analisa Data					■	■	■	■								
3	Penyusunan Skripsi					■	■	■	■	■	■	■	■				
4	Evaluasi/ Penilaian												■				
5	Penyerahan Laporan												■	■	■	■	■

1.7. Sistematika Penulisan

Guna mempermudah penyusunan laporan penelitian ini, maka penulis membuat sebuah sistematika penulisan yang terbagi dalam lima bab seperti yang terlihat di bawah ini:

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menguraikan tentang teori teori yang berkaitan dengan penelitian dan menunjang konsep pemodelan enterprise architecture.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Menjabarkan metodologi penulisan yang digunakan oleh penulis dalam menyusun laporan penelitian ini.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisi pemodelan enterprise architecture untuk KESBANGPOL Kabupaten Kutai Barat berdasarkan model TOGAF.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bab terakhir dari laporan penelitian ini yang berisi kesimpulan dan saran yang diberikan penulis berkaitan dengan penelitian ini.