BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan meningkatkan berbagai kegiatan organisasi yang dapat dilaksakan dengan cepat, tepat dan akurat sehingga akan meningkatkan strategi pencapaian visi dan misi organisasi. Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas.

Pemanfaatan teknologi informasi untuk mendukung tercapainya tujuan bisnis organisasi dan peningkatan kinerja organisasi diwujudkan melalui implementasi aplikasi sistem informasi pada berbagai fungsi organisasi. Akan tetapi, upaya pengembangan aplikasi sistem informasi seringkali dilakukan tanpa perencanaan yang baik dan benar. Aplikasi dikembangkan berdasar hasil analisis dan desain dari fungsi organisasi secara lokal sehingga akhirnya menghasilkan perencanaan yang strategis.

Perkembangan teknologi informasi mempunyai dampak yang sangat signifikan terhadap sistem informasi dalam suatu organisasi. Dampak dari hal tersebut adalah banyak organisasi yang berlomba-lomba umtuk menerapkan sistem informasi dan teknologinya dengan hanya memperhatikan kebutuhan

sesaat dan memungkinkan penerapan sistem informasi yang saling tumpang tindih satu dengan lainnya.

Kondisi tersebut membuat sistem informasi tidak dapat dimanfaatkan sesuai dengan yang diharapkan berdasarkan misi dan tujuan penerapan sistem informasi, yaitu efisiensi dan efektivitas dalam pemenuhan kebutuhan organisasi mulai dari tingkat yang tertinggi sampai operasional dalam organisasi.

KSP Sumber Bahagia Kota Bandung merupakan koperasi simpan pinjam yang mempunyai tugas pokok mengelola penerimaan anggota baru, mengelola simpan pinjam anggota, dan manajemen keuangan yang menghasilkan laporan simpan pinjam. Untuk menunjang kelancaran tugas tersebut peran sistem informasi sangat dibutuhkan untuk membantu dalam mengelola penerimaan anggota baru, mengelola simpan pinjam anggota dan manajemen keuangan. Koperasi ini salah satunya memiliki simpan pinjam koperasi dengan menggunakan sistem informasi yang masih sangat sederhana. Pada awalnya sistem informasi yang digunakan tersebut masih dapat menangani sistem informasi simpan pinjam koperasi secara manual yang menyebabkan simpan pelayanan simpan pinjam menjadi lambat, tetapi sistem informasi tersebut tidak saling terintegrasi satu dengan lainnya dan belum sesuai dengan Tugas Pokok dan Fungsi KSP Sumber Bahagia Kota Bandung.

Namun seiring dengan perkembangan yang telah terjadi, dengan semakin banyaknya peraturan-peraturan koperasi dan dalam membuat laporan, maka dibutuhkan suatu sistem yang dapat menangani kesulitan-kesulitan tersebut yang mulai menjadi kesenjangan bagi koperasi. Kesenjangan tersebut membuat pihak

pengurus koperasi dalam pengelolaan simpan pinjam koperasi ini merasa perlu untuk sistem TI yang terintegrasi.

Untuk mengurangi kesenjangan tersebut, maka diperlukan sebuah paradigma dalam merencanakan, merancang dan mengelola sistem informasi yang disebut dengan *Enterprise Architecture (EA)*, dimana merupakan tool untuk mengelola sistem informasi dalam organisasi yang dapat dimanfaatkan untuk mewujudkan keselarasan sistem informasi dengan fungsi bisnis yang dijalankan organisasi. Keselarasan sistem informasi tersebut hanya mampu dijawab dengan memperhatikan faktor integrasi di dalam pengembangannya, tujuan integrasi yang sebenarnya adalah untuk mengurangi permasalahan yang terjadi dalam proses pengembangan sistem.

Berdasarkan permasalahan tersebut, menunjukkan bahwa pentingnya memberikan perhatian terhadap perencanaan pengembangan sistem informasi berupa model EA yang dapat mengelola Sistem Informasi Simpan Pinjam dan dimanfaatkan untuk mewujudkan keselarasan sistem informasi dengan Fungsi Bisnis KSP Sumber Bahagia Kota Bandung. Maka dalam penyusunan usulan penelitian ini penulis memberi judul **"Perencanaan Arsitektur *Enterprise* Menggunakan Metode *Enterprise Arsitektur Planning* (EAP) Pada KSP Sumber Bahagia Kota Bandung"**.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas terdapat masalah yang dapat diidentifikasikan sebagai berikut:

1) Pengembangan sistem informasi terkadang harus dibuat per unit kerja, karena kebutuhan pembuatan aplikasi yang terintegrasi terlalu rumit, sehingga diperlukan rencana;
2) Pengembangan IT kedepan masih belum sepenuhnya terpahami untuk mendukung sistem kerja yang baik;
3) Masih belum adanya keselarasan IT dengan bisnis untuk kedepan;
4) Pengembangan IT kedepan masih belum sepenuhnya terpahami untuk mendukung sistem kerja yang baik.

1.2.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan masalah diatas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1) Bagaimana mendefinisikan model tingkat tinggi atau cetak biru (Blueprint) arsitetur *enterprise* yang mencakup arsitektur bisnis, arsitektur data, arsitektur aplikasi, dan arsitektur teknologi pada KSP Sumber Bahagia.
2) Bagaimana Perencanaan Arsitektur *Enterprise* bisa memberikan pengembangan TI kedepannya, sehingga masalah yang sering muncul dalam menghambat aktivitas utama pada KSP Sumber Bahagia dapat teratasi.

3) Bagaimana merancang *blueprint* untuk Arsitektur *Enterprise* menggunakan metode EAP pada KSP Sumber Bahagia Kota Bandung;

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian adalah untuk Perencanaan Arsitektur *Enterprise* Menggunakan Metode *Enterprise Architecture Planning* (EAP) Pada KSP Sumber Bahagia Kota Bandung, guna tercapainya tujuan bisnis yang akan meningkatkan strategi pencapaian visi dan misi KSP Sumber Bahagia Kota Bandung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1) Mendefinisikan model tingkat tinggi atau cetak biru (Blueprint) arsitetur enterprise yang mencakup arsitektur bisnis, arsitektur data, arsitektur aplikasi, dan arsitektur teknologi pada KSP Sumber Bahagia.
2) Untuk Perencanaan Arsitektur Enterprise bisa memberikan pengembangan TI kedepannya, sehingga masalah yang sering muncul dalam menghambat aktivitas utama pada KSP Sumber Bahagia dapat teratasi.
3) Menggambarkan *blueprint* untuk Arsitektur *Enterprise* menggunakan metode EAP pada KSP Sumber Bahagia Kota Bandung;

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

a. Bagi Perusahaan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya perbaikan masalah yang terkait dengan Perencanaan Arsitektur *Enterprise* Menggunakan metode EAP Pada Ksp Sumber Bahagia Kota Bandung**.**

b. Bagi Anggota Koperasi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi anggota koperasi sebagai pelayanan dalam simpan pinjam tentang Perencanaan Arsitektur *Enterprise* Menggunakan metode EAP, dalam rangka tercapainya tujuan bisnis yang akan meningkatkan strategi pencapaian visi dan misi ***Ksp Sumber Bahagia Kota Bandung***.

1.4.2 Kegunaan Akademis

a. Pengembangan Ilmu

Penelitian ini diharapkan berguna bagi pengembangan bidang keilmuan khususnya bidang ilmu sistem informasi tentang Perencanaan Arsitektur *Enterprise* menggunakan metode EAP. Diharapkan temuan-temuan yang diperoleh dapat menjadi bahan-bahan pengkajian dan pengembangan bagi mahasiswa Universitas Komputer Indonesia khususnya mahasiswa program studi sistem informasi.

b. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran ataupun wawasan mengenai kemampuan Perencanaan Arsitektur *Enterprise* menggunakan metode EAP kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus sebagai referensi di dalam penulisan.

c. Bagi peneliti

Diharapkan berguna dalam menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar menganalisa dan melatih daya fikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada didalam perusahaan, khususnya pada KSP Sumber Bahagia Kota Bandung.

1.5 Batasan Masalah

Sehubungan dengan keterbatasan kemampuan dan waktu, ditetapkan sejumlah batasan sebagai berikut:

1. Ruang lingkup dari *enterprise* dibatasi pada bagian simpan pinjam yang merupakan bisnis inti dari KSP Sumber Bahagia dengan bagian pendukungnya yaitu: keuangan, dan sumber daya manusia.
2. *Framework* (Kerangka Kerja) untuk arsitektur *enterprise* yang dipakai adalah Zachman *Framework*. Zachman *Framework* akan dimanfaatkan sebagai cara pandang terhadap arsitektur *enterprise* itu sendiri.
3. Metodologi yang dipakai adalah *Enterprise Architecture Planning* (EAP). EAP akan dimanfaatkan untuk menghasilkan *blueprint* arsitektur *enterprise*.

4. EAP ini tidak melibatkan rencana implementasi pada lapisan ke 7 karena penulis hanya merencanakan saja.
5. Penelitian arsitektur *enterprise* ini dikhususkan untuk KSP Sumber Bahagia Kota Bandung.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dan waktu penelitian yang dilakukan yaitu sebagai berikut :

1.6.1 Lokasi Penelitian

KSP Sumber Bahagia adalah salah satu koperasi yang berada di kota Bandung berlokasi di Jalan Gardu Jati No. 74 Kelurahan Kebon Jeruk, Kecamatan Andir, Kota Bandung. Daerah kerja KSP Sumber Bahagia meliputi Kota Bandung dan Kabupaten Bandung.

1.6.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dari bulan Maret sampai dengan bulan Juni 2014. Adapun waktu pelaksanaan penelitian terdapat dalam Tabel 1.1 dibawah ini :

Tabel 1.1

Jadwal Penelitian

No.	Aktivitas	Tahun 2014															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Survei Awal																
2.	Inisiasi Perencanaan																
3.	Pemodelan Bisnis																
4.	Menggambarkan arsitektur sistem dan teknologi saat ini																
5.	Menentukan kebutuhan arsitektur data																
6.	Menentukan kebutuhan arsitektur aplikasi																
7.	Menentukan kebutuhan arsitektur teknologi																

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika pada penulisan skripsi ini secara garis besar sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang Penelitian, Identifikasi Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Ruang Lingkup Penelitian, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori yang digunakan dalam menganalisis dan memodelkan EA.

BAB III OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi profil, visi dan misi, tujuan, struktur organisasi, tugas pokok dan fungsi KSP Sumber Bahagia Kota Bandung dan metodologi yang digunakan pada penelitian.

BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL

Bab ini berisi kondisi *enterprise* saat ini dari sudut pandang proses bisnis, sistem teknologi serta menentukan kebutuhan arsitektur data, aplikasi, teknologi tepat guna untuk cetak biru (*Blueprint*) di masa mendatang, dan mengenai perencanaan arsitektur dari *Enterprise Architecture Planning* yang telah dibuat selama dalam penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang merupakan hasil dari pembuatan tesis.