

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Era kemajuan teknologi informasi (TI) saat ini, hampir semua bidang kehidupan selalu dikaitkan dengan teknologi informasi, tak terkecuali pada bidang pemerintahan. Pemerintah memiliki tugas utama yaitu melayani masyarakat sehingga setiap kali masyarakat memerlukan pelayanan akan berhadapan dengan lembaga pemerintahan setempat. Salah satu lembaga pemerintahan yang paling sering berhadapan langsung dengan kepentingan masyarakat adalah pemerintahan desa. Seperti yang ada dalam UU No 6 tahun 2014 menyebutkan, pemerintahan desa merupakan sebagai penyelenggara urusan pemerintahan dan kepentingan masyarakat setempat. Dapat dipahami dalam undang-undang tersebut bahwa pemerintahan desa diberi tanggung jawab atas terselenggaranya roda pemerintahan dan memberikan pelayanan kepada masyarakat daerah setempat.

Tugas pemerintahan desa yang sangat penting tersebut tentu sangat memerlukan peran teknologi informasi untuk mengefektifkan dan mengefesienkan kerja dalam melayani masyarakat. Penerapan teknologi informasi untuk membantu instansi pemerintahan biasa disebut *e-government* atau sistem pemerintahan berbasis elektronik. Menurut Devadoss dkk (2002) *E-government* sebagai pemanfaatan teknologi informasi seperti internet yang dapat mendukung, mempermudah, dan mengotomatisasi transaksi antara pemerintah dengan konstituennya (masyarakat), dunia usaha, dan pemerintah lainnya.

Sesuai dengan instruksi Presiden No. 3 tahun 2003 yang dapat disimpulkan bahwa sistem pemerintahan berbasis elektronik bermanfaat untuk meningkatkan kinerja dalam penyelenggaraan pemerintahan yang baik (*good governance*). Agar terciptanya *e-government* yang baik diperlukan sebuah perencanaan dan perancangan yang baik. Metode yang dapat digunakan untuk perancangan dan perencanaan yang baik adalah dengan perancangan arsitektur *enterprise*.

Arsitektur *enterprise* adalah pendekatan yang muncul untuk mengambil pengetahuan yang kompleks tentang organisasi dan teknologi (Schekkerman, 2011). Arsitektur *enterprise* sangat penting dalam peningkatan sistem informasi dan pengembangan sistem baru untuk memaksimalkan misi perusahaan yang meliputi kondisi bisnis dan teknis serta meliputi rencana transisi dari lingkungan dasar ke lingkungan sasaran (Schekkerman, 2007).

Dengan berbagai kelebihan arsitektur *enterprise* tersebut dapat membantu terciptanya perancangan dan perencanaan *e-government* atau sistem pemerintahan berbasis elektronik khususnya pemerintahan desa, oleh karena itu akan dilakukan penelitian yang berjudul “Perancangan Arsitektur *Enterprise* Pemerintahan Desa Menggunakan *Framework TOGAF ADM 9.2* (Studi Kasus Desa Sungai Rengas, Kecamatan Sungai Kakap, Kabupaten Kubu Raya)”. Alasan ditetapkannya Desa Sungai Rengas sebagai studi kasus karena satu diantara misi dari Desa Sungai Rengas adalah peningkatan tata kelola pemerintahan desa dibidang teknologi informasi. Harapannya dengan adanya hasil penelitian perancangan arsitektur *enterprise* pemerintahan desa menggunakan framework TOGAF ADM 9.2 ini dapat membantu instansi pemerintahan Desa Sungai Rengas dalam memulai langkah awal menuju sistem pemerintahan berbasis elektronik (*e-government*), dapat memaksimalkan sistem pengelolaan desa dan mencapai misi Desa Sungai Rengas tersebut serta memberikan layanan kepada masyarakat dengan lebih efektif dan efisien.

Penelitian ini menggunakan *framework TOGAF ADM 9.2. The Open Group Architecture Framework* mengembangkan *framework TOGAF* pada tahun 1995. *Framework* ini dapat mengembangkan arsitektur *enterprise*, dengan menggunakan metode serta *tools* detail yang telah disediakan untuk pengimplementasiannya. Metode yang diberikan oleh TOGAF ini disebut *Architecture Development Method (ADM)* yang berisi penjelasan untuk membangun, mengelola, serta menerapkan sistem informasi dan arsitektur *enterprise*.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pada penelitian ini maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan *architecture vision* pemerintahan Desa Sungai Rengas, menggunakan TOGAF ADM 9.2?
2. Bagaimana perancangan *business architecture* pemerintahan Desa Sungai Rengas menggunakan TOGAF ADM 9.2?
3. Bagaimana perancangan *information system architectures* pemerintahan Desa Sungai Rengas menggunakan TOGAF ADM 9.2?
4. Bagaimana perancangan *technology architecture* pemerintahan Desa Sungai Rengas menggunakan TOGAF ADM 9.2?
5. Bagaimana perancangan *migration planning* pemerintahan Desa Sungai Rengas menggunakan TOGAF ADM 9.2?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membuat perancangan arsitektur *enterprise* yang sesuai bagi sistem pemerintahan desa, sehingga dapat mendukung terselenggaranya pemerintahan Desa yang memiliki tata kelola yang baik, dari segi arsitektur bisnis, arsitektur aplikasi, arsitektur data dan arsitektur teknologi yang dapat menjadi langkah awal terbentuknya sistem pemerintahan desa berbasis elektronik atau *e-government*.

1.4. Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan arsitektur *enterprise* pemerintahan desa pada penelitian ini menggunakan TOGAF ADM 9.2
2. Studi kasus perancangan arsitektur *enterprise* pemerintahan desa pada penelitian ini adalah Desa Sungai Rengas, Kecamatan Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya
3. Penelitian ini menggunakan *framework* TOGAF ADM 9.2
4. Tahapan *framework* TOGAF ADM 9.2 pada penelitian ini hanya sampai tahap *migration planning*

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu manfaat penelitian bagi lingkungan dan manfaat penelitian bagi bidang Ilmu

1. Manfaat Lingkungan

Manfaat penelitian bagi lingkungan Desa Sungai Rengas adalah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai cetak biru atau gambaran perancangan dalam mendukung penerapan sistem pemerintahan berbasis elektronik.

2. Manfaat Bagi Bidang Ilmu

Manfaat penelitian bagi bidang ilmu sistem informasi adalah sebagai pengembangan ilmu sistem informasi dibidang arsitektur enterprise serta sebagai gambaran penelitian untuk penelitian-penelitian selanjutnya dengan topik penelitian yang sama.

3. Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah mendapatkan ilmu serta pengetahuan baru tentang cara membuat perancangan arsitektur enterprise menggunakan TOGAF ADM 9.2 yang dapat dijadikan sebagai cetak biru atau gambaran untuk instansi pemerintahan Desa Sungai Rengas, Kecamatan Sungai Kakap, Kabupaten Kubu Raya.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada laporan tugas akhir ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan penjelasan awal mengenai penelitian ini dalam bentuk latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori pendukung yang akan digunakan pada penelitian dan penulisan tugas akhir yang bersumber dari buku, jurnal penelitian maupun hasil penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang metodologi yang digunakan pada penelitian serta langkah-langkah yang akan dilakukan dan penentuan subjek penelitian untuk proses penelitian.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

Bab ini menjelaskan analisis arsitektur serta perancangan arsitektur *enterprise baseline/* kondisi saat ini maupun target yang diinginkan pemerintahan Desa Sungai Rengas. Perancangan arsitektur *enterprise baseline/* kondisi saat ini dan target menggunakan TOGAF ADM 9.2 yang dimulai dari *preliminary phase* hingga *migration planning phase*.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN *ENTERPRISE ARCHITECTURE*

Bab ini menjelaskan rancangan implementasi dari hasil perancangan arsitektur *enterprise* yang telah dibuat sebelumnya dan melakukan pengujian perancangan menggunakan *enterprise architecture scorecard*.

BAB VI PENUTUP

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dari penelitian ini serta saran yang diberikan untuk kedepannya.