

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di zaman saat ini teknologi informasi sudah berkembang dengan pesat, peranan sistem informasi dan teknologi informasi sudah banyak diterapkan pada berbagai bidang seperti pendidikan, pemerintahan, kesehatan, bisnis dan bidang lainnya untuk menunjang dan mempermudah kegiatan operasionalnya.

Pada bidang pemerintahan khususnya di Kota Bandung saat ini sudah mulai menerapkan teknologi informasi dan sistem informasi pada setiap kegiatan operasionalnya. Penerapan teknologi informasi dan sistem informasi di lingkungan pemerintahan Kota Bandung cukup membantu pekerjaan sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pimpinan dan *stakeholder*.

Kelurahan adalah pembagian wilayah administratif di Indonesia di bawah kecamatan, kelurahan juga merupakan garda terdepan pemerintah dalam mengelola daerah dan melayani masyarakat. Kelurahan Sindangjaya merupakan pembagian wilayah administratif di bawah Kecamatan Mandalajati Kota Bandung, yang kantornya terletak di Jl. Arcamanik Sindanglaya No.43.

Kantor Kelurahan Sindangjaya dalam kegiatan operasionalnya belum menerapkan sistem informasi secara utuh, sebagai contoh untuk pencatatan register surat masih menggunakan tulis manual menggunakan buku,

pencatatan kependudukan hanya menggunakan aplikasi *one processing* sebagai media penyimpanan.

Akibat dari cara kerja yang sudah dijelaskan di atas, data yang telah disimpan menjadi rawan terjadi kerusakan atau bahkan hilang, yang tentunya sangat merugikan bagi Kantor Kelurahan Sindangjaya itu sendiri. Masalah berikutnya, ketika suatu saat data tersebut dibutuhkan informasinya, terjadi kendala dalam pencarian data. Kendalanya adalah data tidak bisa dicari dan didapatkan secara cepat dan akurat. Mengingat pentingnya kecepatan dan keakuratan penyerapan suatu informasi untuk menunjang keputusan atau kebijakan yang akan dibuat.

Sebagai langkah awal penerapan teknologi informasi dan sistem informasi di Kantor Kelurahan Sindangjaya diperlukannya pemodelan arsitektur *Enterprise* di Kantor Kelurahan Sindangjaya terkait proses bisnis, data, aplikasi, dan teknologi.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas maka penulis akan menyusun skripsi dengan judul “PERENCANAAN ARSITEKTUR *ENTERPRISE* MENGGUNAKAN METODE *ENTERPRISE ARCHITECTURE PLANNING* (EAP) PADA KANTOR KELURAHAN SINDANGJAYA KECAMATAN MANDALAJATI KOTA BANDUNG“.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

- a. Belum adanya rancangan arsitektur *Enterprise* sistem informasi dan teknologi informasi yang dapat membantu dan mempermudah penerapan sistem informasi dan teknologi informasi yang menunjang pekerjaan pada Kantor Kelurahan Sindangjaya.
- b. Data-data pada kantor kelurahan sebagian berbentuk berkas *hardcopy* dan *softfile* tetapi belum terotomatisasi, tertata rapi dan akurat.
- c. Belum adanya integrasi aplikasi-aplikasi yang ada.

1.3 Rumusan Masalah

Dari masalah yang telah diidentifikasi maka dapat dirumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana proses bisnis, sistem informasi dan teknologi saat ini di lingkungan Kantor Kelurahan Sindangjaya?
2. Bagaimana proses pembuatan cetak biru (blue print) arsitektur *Enterprise* Kantor Kelurahan Sindangjaya Kecamatan Mandalajati Kota Bandung?

1.4 Batasan Masalah

Dari beberapa identifikasi masalah yang telah diuraikan, dapat ditentukan batasan masalah sebagai berikut :

- a. Penelitian ini dilakukan di Kantor Kelurahan Sindangjaya Kecamatan Mandalajati Kota Bandung.
- b. Bisnis proses utama yang dibahas yaitu pada lingkup kerja Pemerintahan Kelurahan Sindangjaya, tidak melibatkan bagian keuangan, ekonomi & pembangunan, dan sarana prasarana di Kantor Kelurahan Sindangjaya.

- c. Perencanaan arsitektur *Enterprise* menggunakan metode *Enterprise Architecture Planning (EAP)*.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dapat dilihat berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, serta masalah tersebut di rumuskan dan apa yang ingin dicapai atau tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan arsitektur *Enterprise* Kantor Kelurahan Sindangjaya ini, dengan :

- a. Menganalisa proses bisnis, sistem informasi dan teknologi saat ini di lingkungan Kantor Kelurahan Sindangjaya.
- b. Proses pembuatan cetak biru (*blue print*) arsitektur *Enterprise* Kantor Kelurahan Sindangjaya Kecamatan Mandalajati Kota Bandung.

1.6 Manfaat Penelitian

- a. Bagi Kantor Kelurahan dapat memberikan masukan dalam perumusan arsitektur *Enterprise* yang selaras dengan tujuan strategis dan bisnis institusi.
- b. Dengan adanya model arsitektur *Enterprise* maka dapat dimanfaatkan sebagai referensi untuk perencanaan sistem informasi dan teknologi informasi yang akan dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas laporan ini, maka materi-materi yang tertera pada laporan skripsi ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi teori yang berupa pengertian dan definisi yang berhubungan dengan penelitian .

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi uraian mengenai objek penelitian dan metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi uraian mengenai analisis bisnis internal dan eksternal kantor kelurahan dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran hasil penelitian untuk pengembangan sistem ini kedepannya.

