

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan dan kemajuan teknologi informasi di era revolusi industri 4.0 membuat dampak besar terhadap cara kerja suatu organisasi, baik itu organisasi swasta maupun organisasi pemerintahan. Di bidang pemerintahan, penerapan *e-government* di Indonesia mengalami peningkatan. Hal ini berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh *Department of Economic and Social affairs (United Nation)* terhadap *e-Government Development Index (EDGI)* dimana Indonesia menempati peringkat ke-88 dari 193 negara yang dilakukan survey pada tahun 2020 (Hidayat, 2021).

Satuan Pengawasan Intern merupakan bagian dari divisi audit internal di PT. Industri Telekomunikasi Indonesia (Persero) yang selalu terus memanfaatkan bidang teknologi demi mendapatkan keamanan, kerahasiaan, validitas dan kualitas integritas data. Audit adalah suatu hal penting bagi perusahaan untuk meninjau kembali data-data konkrit yang diperiksa untuk meningkatkan kemajuan perusahaan tersebut. Ini dilakukan karena menyangkut untung dan rugi perusahaan dalam waktu tertentu. Dalam setiap pelaksanaan audit di divisi Satuan Pengawasan Intern yang sebelumnya masih menggunakan konvensional berbentuk fisik atau dokumen kertas seperti surat penugasan, rencana audit, permintaan data, kertas kerja audit, notisi audit, risalah hasil pembahasan, serta apabila salah satu auditor membutuhkan data audit divisi yang lainnya harus memintanya secara manual terlebih dahulu, hal ini dinilai dapat memperlambat proses audit yang sedang berjalan. Selain itu, proses permintaan data antara ke-dua pihak auditor dan *auditee* memakan waktu yang cukup lama dikarenakan belum terintegrasinya data-data audit yang dikelola.

Dari uraian di atas maka penulis perlu mengangkat judul **“SISTEM INFORMASI E-AUDIT INTERNAL DENGAN METODE SCRUM**

BERBASIS *WEBSITE* MENGGUNAKAN *FRAMEWORK SPRING BOOT*".

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, rumusan masalah yang akan dikemukakan pada skripsi ini adalah :

1. Sistem *audit* internal di PT Industri Telekomunikasi Indonesia (Persero) masih menggunakan sistem konvensional.
2. Bagaimana merancang sistem audit berbasis *website* yang efisien supaya dapat mempermudah tugas rental audit, auditor dan *auditee*.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis dan merancang sebuah sistem *e-audit* internal menjadi ter-integrasi dengan beberapa divisi lainnya di PT Industri Telekomunikasi Indonesia (Persero).
2. Mempermudah tim auditor dalam proses mengaudit menjadi lebih efisien.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti mampu menerapkan teknologi yang berkaitan dengan permasalahan audit internal. Serta peneliti mendapatkan pengetahuan dan wawasan yang lebih luas mengenai bidang teknologi berbasis *website* menggunakan metode *scrum*.
2. Bagi Auditor membantu kegiatan proses audit menjadi lebih efisien.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dari penelitian ini adalah :

1. Berfokus pada sistem informasi *e-audit* yang dibangun dengan mempermudah tugas mengaudit antara auditor dan *auditee* menjadi lebih

efisien. Khusus-nya pada divisi satuan pengawasan intern PT Industri Telekomunikasi Indonesia (Persero).

2. Sistem informasi *e-audit* ini dirancang untuk berfungsi sebagai sistem manajemen audit berbasis elektronik dan juga dapat terintegrasi dengan beberapa divisi yang ada di PT Industri Telekomunikasi Indonesia (Persero).

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian ini dibagi menjadi 2 metode, yaitu metode kualitatif dan pengembangan sistem perangkat lunak (*software*). Metode yang digunakan dalam melakukan pengumpulan data yaitu dengan metode kualitatif yang dimana metode ini cenderung tertuju pada penjelajahan data secara detail, mendalam dan menarik (Duli, 2019). Metode yang digunakan untuk pengembangan sistem perangkat lunak adalah dengan metode *scrum*. *Scrum* dikenal dengan metodologi adaptif, cepat, fleksibel, berulang, dan efektif. *Scrum* sendiri merupakan salah satu metodologi *agile* yang paling populer. (Hadinata & Nasir, 2017)

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian kualitatif ini terdapat dua metode dalam pengumpulan data, diantaranya dengan wawancara dan observasi.

1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak divisi satuan pengawas inter tepatnya di PT Industri Telekomunikasi Indonesia yang bertanggung jawab terkait proses pelaksanaan audit internal. Pada tahap ini, dilakukan untuk mengetahui seberapa penting sistem informasi bagi divisi satuan pengawas intern, mengetahui penyebab keterlambatan permintaan data ketika dibutuhkan.

2. Observasi

Pada tahap observasi ini dilakukan di PT Industri Telekomunikasi Indonesia tepatnya di bagian divisi satuan pengawas intern, dimana proses yang dilakukan masih menggunakan konvensional, seperti membuat surat penugasan dan permintaan data. Sehingga, hal ini dinilai lambat karena kurang efisien.

1.6.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Analisis metode *agile software development* adalah sebuah proses iteratif dalam pembuatan perangkat lunak atau bisa disebut dengan *sprint* untuk fokus dalam peningkatan keberlanjutan pengembangan suatu produk atau layanan. Dalam pengembangannya ada 7 macam model, salah satunya adalah dengan menggunakan *scrum* (Lutfiani, Harahap, Aini, & Ahmad, 2020). *Scrum* merupakan salah satu cara yang efektif dalam pengembangannya karena model *scrum* mengedepankan proses kerja yang cepat serta mengadopsi *continuous deployment* dan *continuous integration*. Untuk menjawab permasalahan proses pembuatan audit pada divisi satuan pengawasan intern, *scrum* merupakan metode yang cocok untuk digunakan dalam perancangan sistem informasi *e-audit*. Pada metode ini meliputi *user stories*, *product backlog*, *sprint backlog*, dan *reviews*.

1. *User Stories*

Pada metode *scrum*, *user stories* digunakan untuk membuat *product backlog* yang menggambarkan fitur-fitur dan fungsi dari software yang menjadi kebutuhan sistem dan tujuan dari fitur yang direncanakan.

2. *Product Backlog*

Pada tahap ini akan dilakukan dan dijelaskan oleh *product owner* pada *product backlog*. Kebutuhan *customer* dan secara

teknikal sebagai acuan untuk dapat menentukan dari prioritas yang akan dibangun. Untuk dapat menentukan prioritas, kita dapat meminta pendapat atau saran dari *stackholder*.

3. *Sprint Backlog*

Pada *sprint backlog* menggambarkan inputan awal terhadap proses *sprint* pada product yang dibangun. Proses ini merupakan hasil dari prioritas tertinggi sampai terendah dan memiliki *timeline* terhadap product yang sedang dibangun.

4. *Review*

Tujuan dari proses *review* dan testing ini tahap dimana *product* diperiksa dan dilakukan penyesuaian terhadap *product* yang dibangun. Kegiatan pada tahap ini dilakukan antara *development* dan pihak divisi satuan pengawasan intern pada PT Industri Telekomunikasi Indonesia (Persero).

1.7 Sistematika Penelitian

BAB I. PENDAHULUAN

Pada BAB ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, dan metodologi penelitian.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Pada BAB ini menjelaskan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan penelitian.

BAB III. ANALISIS SISTEM

Pada BAB ini menjelaskan pengembangan suatu permasalahan sistem yang ada pada sistem divisi satuan pengawasan intern PT Industri Telekomunikasi Indonesia (Persero).

BAB IV. PERANCANGAN SISTEM

Pada BAB ini menjelaskan rancangan perangkat lunak berdasarkan hasil analisis sistem dengan metodologi penelitian terhadap pengembangan sistem menggunakan *scrum*.

BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada BAB ini menjelaskan terkait detail penerapan *scrum* dan pengujiannya.

Bab VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada BAB ini menjelaskan terkait kesimpulan penelitian dan penerapan sistem informasi *e-audit* internal berbasis *website* di divisi satuan pengawasan intern PT Industri Telekomunikasi Indonesia (Persero), serta saran untuk penelitian selanjutnya.