

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dinas Perindustrian & Perdagangan (DISPERINDAG) merupakan instansi pemerintah yang bergerak di bidang pelayanan Perindustrian & Perdagangan. Untuk meningkatkan kualitas pelayanan maka perlu adanya sebuah sistem informasi yang mampu memonitoring dan membantu proses kinerja dari dinas tersebut. Salah satu faktor pendorong pemanfaatan sistem informasi yang lebih baik adalah semakin meningkatnya kebutuhan fungsi pelayanan yang dijalankan. Dampak dari itu semua banyak SKPD yang berlomba-lomba untuk menerapkan sistem informasi dengan teknologinya dengan hanya memperhatikan kebutuhan sesaat dan memungkinkan penerapan sistem informasi yang saling tumpang tindih dan adanya sub - sub sistem yang berbeda satu dengan yang lainnya. Kondisi tersebut membuat sistem informasi tidak dapat dimanfaatkan sesuai yang diharapkan, berdasarkan misi dan tujuan penerapan sistem informasi, yaitu efesiensi dan efektifitas dalam pemenuhan kebutuhan dinas tersebut, mulai dari pemenuhan kebutuhan pada level yang tertinggi sampai pada kebutuhan yang paling bawah yaitu operasional.

Salah satu dari penyebab ini semua adalah kurangnya perencanaan dan tanpa memikirkan kunci utama dalam proses pengembangan sistem informasi yaitu perancangan, perancangan sistem informasi yang baik harus melihat dari berbagai macam sudut pandang pengembangan sistem, di mulai dari mendefinisikan arsitektur bisnis yang ada dalam instansi terkait, mendefinisikan arsitektur data yang akan di gunakan, mendefinisikan arsitektur aplikasi yang akan di bangun serta mendefinisikan arsitektur teknologi yang akan mendukung jalanya sistem informasi tersebut.

Keselarsan penerapan sistem informasi dengan kebutuhan DISPERINDAG hanya mampu dijawab dengan memperhatikan faktor integrasi di dalam pengembangnya, tujuan integrasi yang sebenarnya adalah untuk mengurangi kesenjangan yang terjadi dalam proses pengembangan sistem. Untuk menghilangkan kesenjangan tersebut, maka diperlukan sebuah paradigma dalam merencanakan, merancang, dan mengelola sistem informasi yang disebut dengan Arsitektur Enterprise. Arsitektur enterprise adalah

sebuah pendekatan logis, komprehensif, dan holistic untuk merancang dan mengimplementasikan sistem dan komponen secara bersamaan.

Berbagai macam dan metode yang biasa digunakan dalam perancangan arsitektur enterprise diantaranya adalah *Zachman framework*, *TOGAF ADM*, *EAP* dan lain – lain. Dalam studi kasus ini akan di bahas bagaimana menggunakan *TOGAF ADM* dalam merancang arsitektur enterprise, sehingga di dapatkan gambaran yang jelas bagaimana melakukan perancangan arsitektur enterprise untuk mendapatkan arsitektur enterprise yang baik dan biasa di gunakan oleh Dinas Perindustrian & Perdagangan untuk mencapai tujuannya.

Keluaran yang dapat di capai dari perancangan arsitektur enterprise tersebut adalah menghasilkan model dan kerangka dasar dalam mengembangkan sistem informasi yang terintegrasi untuk mendukung kebutuhan Dinas Perindustrian & Perdagangan sesuai dengan Peraturan Bupati Bangkalan Nomor 38 Tahun 2010 Tentang Uraian Tugas Jabatan Struktural pada Dinas Perindustrian dan Perdagangan.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas didapatkan perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menyusun sebuah *Enterprise Architecture* menggunakan *TOGAF ADM* di Dinas Perindustrian & Perdagangan Kabupaten Bangkalan yang terintergrasi dengan *E-Government* Kabupaten bangkalan.

1.3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan perencanaan Arsitektur *Enterprise*, yang dapat di gunakan sebagai landasan untuk pengembangan, implementasi teknologi dan sistem informasi bagi instansi terkait antara lain:

1. Dapat mendefinisikan *TOGAF ADM* dalam penggunaan informasi untuk mendukung aktifitas bisnis di Dinas Perindustrian & Perdagangan Kabupaten Bangkalan.
2. Dapat menghasilkan Arsitektur *Enterprise* DISPERINDAG yang standart berdasarkan perencanaan informasi strategis dan integrasi sistem.

3. Dapat menghasilkan sistem informasi dari perancangan pendataan industri di Dinas Perindustrian & Perdagangan.

1.4. Batasan Masalah

Agar dalam pembahasan penelitian ini tidak terlalu melebar maka di berikan sebuah batasan masalah yang meliputi :

1. Penelitian ini di lakukan dan difokuskan pada kasus yang ada pada Dinas Perindustrian & Perdagangan Kabupaten Bangkalan.
2. Merancang *Arsitekture Enterprise* di Dinas Perindustrian & Perdagangan Kabupaten.
3. Membuat dan menerapkan *Arsitekture Enterprise* ke dalam Sistem Informasi Dinas Perindustrian & Perdagangan Kabupaten Bangkalan.
4. Sesuai rancangan global *E-Government* Kabupaten Bangkalan yang susun oleh Moriyanto 07.04.1.1.1.00106 dengan judul Perencanaan *Arsitektur Enterprise E-Government* Bangkalan

1.5. Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir

Metodologi penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah studi pustaka, analisis dan perancangan, implementasi, simulasi (Uji coba) dan analisis hasil simulasi dan penulisan laporan yang berisi dokumentasi dari penelitian yang akan dilakukan. Berikut penjelasan dari dari masing-masing poin di atas :

1. Studi Pustaka
Survey atau pengamatan di lakukan untuk mendapatkan gambaran secara umum tentang situasi dan kondisi Dinas Perindustrian dan Perdagangan saat ini. Hal ini akan memudahkan identifikasi permasalahan dan rencana *arsitektur enterprise*. Pengamatan di lakukan dengan survey dan wawancara kepada pihak Dinas Perindustrian dan Perdagangan.
2. Pengumpulan Data
Data yang di perlukan dalam penelitian ini adalah data tentang pegawai, data perindustrian dan perdagangan, dan data-data penunjang untuk terlaksananya kegiatan perindustrian dan perdagangan.
3. Studi Literature
Dalam merancang *Arsitektur Enterprise* terlebih dahulu mempelajari studi literature yang di lakukan dengan cara

mengumpulkan data dan mempelajari segala macam informasi yang berhubungan dengan Arsitektur Enterprise dan TOGAF ADM beserta contoh – contoh penelitian tentang perancangan Arsitektur Enterprise yang sudah ada.

4. Analisis dan Perancangan

Dalam tahap ini akan dibuat rancangan Arsitektur *Enterprise* menggunakan *Togaf ADM* meliputi *Architecture Vision*, *Business Architecture*, *Information Sistem Architecture*, *Technology Architecture*, *Opportunities and Solution*, *Migration Planning*, *Implementation Governance*, *Architecture Change Management*

5. Implementasi

Membuat implementasi program yang ada, sesuai dengan rancangan sistem.

6. Simulasi (Uji coba)

Dari hasil implementasi dilanjutkan dengan proses uji coba aplikasi. Pengujian secara *local* dilakukan untuk mengevaluasi program ketika terjadi kesalahan atau kekurangan pada sistem.

7. Penyusunan Laporan

Penyusunan laporan dilakukan setelah semua kegiatan selesai dikerjakan. Laporan disusun berdasarkan data yang diperoleh dari *survey* dan observasi, pembelajaran materi, perancangan dan implementasi sistem, serta uji coba dan evaluasi.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang, permasalahan, batasan masalah, tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II STUDI PUSTAKA

Membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam tugas akhir ini yang secara garis besar berisi tentang *Togaf ADM*, Arsitektur *Enterprise* dan penelitian sebelumnya.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Dalam bagian ini diuraikan secara rinci rancangan Arsitektur *Enterprise* menggunakan Togaf ADM.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan tugas akhir ini, serta saran untuk pengembangan sistem.

[Halaman ini sengaja dikosongkan]