

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pada saat ini penggunaan teknologi dan sistem informasi di lingkungan perusahaan atau organisasi sudah merupakan suatu hal yang sangat diperlukan. Hal ini diakibatkan oleh kondisi proses bisnis yang berkembang dengan cepat, sehingga kemampuan merangkul informasi dengan segera serta pengelolaan informasi untuk menghasilkan sebuah langkah yang strategis sudah merupakan suatu keuntungan dalam berkompetitif. Kebutuhan akan informasi pada era globalisasi sangatlah penting. Kebutuhan akan penyajian informasi yang akurat dan cepat semakin dibutuhkan oleh berbagai pihak di dalam sebuah organisasi. Berkaitan dengan kecepatan dan penyajian informasi, maka diperlukan suatu sistem informasi (Suhendri, 2016).

Enterprise Architecture menolong mengorganisir dan memperjelas hubungan di antara tujuan strategis perusahaan, investasi, solusi bisnis dan peningkatan kinerja terukur. Untuk mencapai peningkatan kinerja sasaran, *Enterprise Architecture* harus kuat dan sepenuhnya terintegrasi dengan area praktek lainnya termasuk perencanaan strategis, perencanaan modal dan investasi (Purnasari & Assegaff, 2018).

TOGAF dikembangkan oleh *The Open Group's Architecture Framework* pada tahun 1995. Awalnya TOGAF digunakan oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat namun pada perkembangannya

TOGAF banyak digunakan pada berbagai bidang seperti perbankan, industri manufaktur dan juga pendidikan. TOGAF ini digunakan untuk mengembangkan *Enterprise Architecture*, dimana terdapat metode dan *tools* yang detail untuk mengimplementasikannya, hal inilah yang membedakan dengan *Framework EA* lain misalnya *Framework Zachman* (Purnasari & Assegaff, 2018). Dalam merancang sebuah Arsitektur *Enterprise* diperlukan sebuah *framework* yang sesuai dengan bentuk dan kebutuhan organisasi itu sendiri. Terdapat berbagai macam bentuk *framework* dan salah satunya adalah TOGAF. Dari hasil perbandingan dengan kerangka kerja *zachman*, TOGAF memberikan metode yang detail bagaimana membangun dan mengelola serta mengimplementasikan arsitektur *enterprise* dan sistem informasi yang disebut dengan *Architecture Development Method (ADM)* (Aryani & Assegaff, 2017).

Balai Latihan Kerja dan Produktifitas (BLKP) adalah prasarana dan sarana tempat pelatihan untuk mendapatkan keterampilan atau yang ingin mendalami keahlian dibidangnya masing-masing. Pada BLKP terdapat beberapa jurusan diantaranya kejuruan menjahit, kejuruan operator komputer, kejuruan teknisi komputer, kejuruan tata busana, kejuruan teknisi ac, kejuruan listrik, kejuruan elektronik, kejuruan las, dan kejuruan tata boga. Agar dapat memberikan layanan pelatihan kerja secara maksimal bagi masyarakat BLKP telah menggunakan sistem informasi atau teknologi informasi dalam kegiatan pelatihan. Namun belum dimanfaatkan secara maksimal dibidang pelatihan kerja, sehingga diperlukan keselarasan antara penggunaan teknologi dengan strategis bisnis nya untuk menyelaraskan stategis bisnis dan penggunaan teknologi

Architecture enterprise merupakan sebuah alat untuk menciptakan kondisi tersebut.

Pada penelitian ini berfokus pada bidang pelatihan tenaga kerja yaitu pada BLKP yang merupakan tempat pelatihan tenaga kerja. Saat ini BLKP belum menerapkan sistem informasi di setiap bidang seperti bidang pelatihan, bidang administrasi/tata usaha, bidang pencarian kerja dan sarana prasarana. Aktivitas yang digunakan pada setiap bidang tersebut dibantu dengan komputer misalnya pembuatan jadwal masih dilakukan dengan menggunakan *software* aplikasi yang bersifat umum seperti *microsoft excel* dan *microsoft word*. Untuk pengolahan data belum ada sistem informasi yang terintegrasi antara satu bidang dengan bidang lainnya. Sehingga dalam penggunaan data bersama-sama untuk membantu dalam setiap bidang belum bisa dilakukan, selain itu dengan sistem pengolahan data yang digunakan saat ini menyebabkan data dan informasi yang dibutuhkan tidak tepat waktu karena sulitnya pengaksesan data dan informasi.

Proses pelatihan kerja di BLKP Jambi akan digambarkan dalam sebuah struktur sehingga tercapai keselarasan tujuan TI dan bisnis. Perencanaan dilakukan dalam kerangka *architecture enterprise* dengan memperhatikan elemen *people*, *process*, dan *technology* yang berperan dalam pengelolaan informasi pelatihan kerja.

Enterprise Arsitektur memiliki arti perencanaan, pengklasifikasian, pendefinisian, dan rancangan konektifitas dari berbagai komponen yang menyusun suatu *enterprise* yang diwujudkan dalam bentuk model dan gambar serta memiliki komponen utama yaitu arsitektur bisnis, arsitektur informasi (data),

arsitektur aplikasi, dan arsitektur teknologi. Dari pengertian tersebut *enterprise* arsitektur bisa menjadi *blueprint* sistem informasi penjadwalan.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis membuat laporan penelitian ini dengan judul sebagai berikut: **“PERENCANAAN ARSITEKTUR SISTEM INFORMASI DENGAN MENGGUNAKAN TOGAF ADM PADA BALAI LATIHAN KERJA DAN PRODUKTIFITAS PROVINSI JAMBI”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang maka perumusan masalah yang dapat dilakukan adalah : Bagaimana menyusun perencanaan Arsitektur *Enterprise* menggunakan metodologi TOGAF ADM pada Kantor Balai Latihan Kerja Dan Produktifitas (BLKP)?

1.3 BATASAN MASALAH

Berdasarkan rumusan masalah diatas penulis memperjelas penyusunan agar lebih terarah, maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Aktifitas utama meliputi penerimaan siswa pelatihan, pelatihan kejuruan dan aktifitas pendukung meliputi bagian administrasi, bagian penyaluran tenaga kerja, bagian keuangan.
2. Perancangan *enterprise* arsitektur sistem informasi penjadwalan pada Kantor Balai Latihan Kerja dan Produktifitas (BLKP) menggunakan kerangka TOGAF ADM yang mencakup 4 tahap yaitu : *Architecture*

Vision, Business Architecture, Information System Architecture dan Teknologi Architecture.

3. Penelitian ini hanya dilakukan pada Balai Latihan Kerja Dan Produktifitas (BLKP) Provinsi Jambi dalam bidang penerimaan siswa pelatihan dan pelatihan kejuruan.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

1. Mendefinisikan *architecture enterprise* pada Kantor Balai Latihan Kerja Dan Produktifitas (BLKP) Provinsi Jambi untuk menerapkan kedalam aturan / konsep *architecture enterprise*.
2. Memberi usulan pengembangan sistem informasi yang dapat dijadikan pedoman dan kontrol untuk sistem kedepan.
3. Mengetahui aktifitas utama dan aktifitas pendukung pada Kantor Balai Latihan Kerja Dan Produktifitas (BLKP) Provinsi Jambi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Bagi Kantor Balai Latihan Kerja Dan Produktifitas (BLKP)
 - a. Memberikan usulan atau arahan sehingga mempermudah proses pengembangan sistem informasi pada Kantor Balai Latihan Kerja Dan Produktifitas (BLKP) Provinsi Jambi.

- b. Memberikan acuan atau gambaran sistem informasi yang dapat meminimalkan masalah di Kantor Balai Latihan Kerja Dan Produktifitas (BLKP) Provinsi Jambi yaitu dapat menghasilkan data yang konsisten, akses data yang cepat dan sistem informasi dapat terintegrasi dengan baik.
2. Manfaat Bagi Karyawan
 - a. Mempermudah pengolahan data di Kantor Balai Latihan Kerja Dan Produktifitas (BLKP) Provinsi Jambi karena data yang sudah terintegrasi antar divisi.
 - b. Mengurangi terjadinya *human error* dalam pekerjaan. Contohnya kesalahan dalam input data.
 3. Manfaat Bagi Penulis

Penulis dapat menerapkan disiplin ilmu yang telah diperoleh dan dipelajari dibangku kuliah ke dalam praktikum yang nyata.
 4. Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan topik yang sama.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan ini memberikan gambaran secara umum tentang apa yang penulis di dalam setiap bab adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bab pendahuluan yang menjelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini penulis akan mengidentifikasi pendapat para pakar yang berhubungan dengan permasalahan yang penulis angkat. Teori-teori yang digunakan antara lain mengenai konsep sistem informasi, *Enterprise Architecture* dan TOGAF ADM. Alat bantu perancangan sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*)

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Di dalam bab ini memuat tentang cara pelaksanaan penelitian yang mencakup alur penelitian, bahan penelitian dan alat penelitian.

BAB IV : PERENCANAAN ARSITEKTUR DENGAN TOGAF ADM

Pada bab ini menjabarkan tentang proses perencanaan arsitektur sistem informasi yang telah disusun pada bab III.

BAB V : HASIL PERENCANAAN ARSITEKTUR

Bab ini berisi hasil perencanaan arsitektur sistem informasi dengan menggunakan TOGAF ADM.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya, serta saran-saran yang berguna bagi perkembangan dengan hasil penelitian tersebut.