

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi informasi sangat berdampak pada pemanfaatan teknologi informasi yang sangat besar pada suatu organisasi seperti perusahaan dan instansi-instansi, ataupun bidang lainnya. Diharapkan dengan pemanfaatan teknologi informasi mampu meningkatkan kinerja perusahaan atau yang lainnya. Tetapi pada kenyataan yang dihadapi oleh perusahaan terkadang tidak sesuai dengan harapan, dimana investasi yang sangat besar tidak berbanding lurus dengan peningkatan kinerja organisasi atau dapat dikatakan yang didapatkan hanyalah kegagalan.

Enterprise Architecture atau lebih dikenal dengan Arsitektur Enterprise adalah deskripsi dari misi *stakeholder* yang di dalamnya termasuk informasi, fungsionalitas/kegunaan, lokasi organisasi dan parameter kinerja. Arsitektur Enterprise menggambarkan rencana untuk mengembangkan sebuah sistem atau sekumpulan sistem (Yunis et al., 2010). Kegunaan utama dari Arsitektur Enterprise adalah menginformasikan, memandu, dan membatasi keputusan bagi organisasi, khususnya dalam melakukan investasi Teknologi Informasi (TI).

Perumahan Graha Pesona merupakan perumahan yang berlokasi di Citra Raya yang dihuni oleh banyak warga. Perumahan Graha Pesona memiliki Rukun Warga (RW) yang bertugas melayani warga dalam berbagai hal seputar kebutuhan perumahan. Rukun Warga (RW) membawahi Rukun Tetangga (RT) yang berjumlah 9 RT yaitu RT 01- RT 09. Setiap RT mendata warga yang tinggal di Perumahan Graha Pesona baik yang memiliki rumah sendiri ataupun yang mengontrak. Setiap RT memberikan kewajiban yang diberikan kepada warga untuk membayar iuran bulanan untuk keperluan pembayaran sampah dan keamanan. Kemudian setiap RT akan memberikan laporan pembayaran iuran bulanan warga kepada RW. Pendataan pembayaran iuran yang berjalan saat ini masih menggunakan kartu pembayaran iuran, yang dipegang oleh setiap warga

dan didata oleh Bendahara RT. Setiap akhir bulan Bendahara akan mendata pembayaran iuran menggunakan Microsoft Excel, kemudian dicetak dan diberikan kepada ketua RW. Pendataan pengeluaran kas RT hanya menggunakan buku besar untuk mencatat pengeluaran dana kas, sehingga belum adanya transparansi data pengeluaran kepada warga.

Tabel 1.1 merupakan data jumlah warga, data pemasukan dan pengeluaran kas dari tahun 2019-2020.

*Tabel 1. 1 Data Keuangan RW 10*

No	Tahun	Keterangan							Kas RW
		Jumlah Warga /KK		Pemasukkan Iuran					
		Aktif	Tidak Aktif	Keamanan	Kebersihan	17 Agus	Total Pemasukkan		
1	2019	850	19	Rp 510.000.000	Rp 601.800.000	Rp 42.500.000	Rp 1.154.300.000		
2	2020	870	16	Rp 522.000.000	Rp 619.500.000	Rp 43.500.000	Rp 1.185.000.000		
3	2021	865	20	Rp 519.000.000	Rp 612.420.000	Rp 43.250.000	Rp 1.174.670.000		
		<b>Total</b>						Rp 3.513.970.000	
No	Tahun	Jumlah Warga /KK		Pengeluaran				Total Pengeluaran	Kas RW
		Aktif	Tidak Aktif	Keamanan	Kebersihan	17 Agus	Lain-lain		
1	2019	850	19	Rp 192.000.000	Rp 142.800.000	Rp 42.500.000	Rp 100.000.000	Rp 477.300.000	Rp 677.000.000
2	2020	870	16	Rp 192.000.000	Rp 142.800.000	Rp 43.500.000	Rp 100.000.000	Rp 478.300.000	Rp 706.700.000
3	2021	865	20	Rp 192.000.000	Rp 142.800.000	Rp 43.250.000	Rp 100.000.000	Rp 478.050.000	Rp 696.620.000
		<b>Total</b>						Rp 1.433.650.000	

Sumber: Data RW 10

Berdasarkan Tabel 1.1 dengan jumlah Kepala Keluarga (KK) yang bertambah setiap tahunnya, maka uang pemasukan yang diterima oleh Ketua RW seharusnya menjadi meningkat. Namun dikarenakan kurang optimal dan transparansi dalam pengelolaan iuran warga membuat pemasukan yang diterima tidak sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu diperlukan suatu sistem yang dapat mengelola data keuangan RW 10 sehingga pengelolaan keuangan RW 10 bisa bersifat transparan dan dapat diketahui oleh seluruh warga RW 10. Untuk itu peneliti mengambil solusi membuat sistem informasi keuangan warga menggunakan model arsitektur sistem informasi Enterprise Architecture Planning (EAP).

Dalam proses perencanaan strategis terdapat beberapa metode yang sering digunakan, seperti Enterprise Architecture Planning (EAP), TOGAF, DODAF dan Federal Enterprise Architecture (FEA). Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah EAP, hal ini dikarenakan metode tersebut memiliki

keunggulan lebih yang berorientasi pada kebutuhan bisnis, serta bagaimana cara implementasi dari arsitektur sistem informasi.

EAP (Enterprise Architecture Planning) merupakan suatu pendekatan yang dibuat oleh Steven H. Spewak untuk membangun arsitektur enterprise berdasarkan data dan bisnis. EAP adalah proses mendefinisikan arsitektur dalam penggunaan informasi untuk mendukung bisnis dan rencana mengimplementasikan arsitektur tersebut (Putri et al., 2020).

Beragam penelitian sebelumnya yang telah dilakukan dengan menggunakan Enterprise Architecture Planning, diantaranya: Penelitian EAP sebelumnya pernah dilakukan dengan judul Perancangan Web Desa dengan Framework Enterprise Architecture Planning pada Desa Kiringan-Takeran Kabupaten Magetan. Pada penelitian ini yaitu fokus pada membentuk perencanaan pengembangan dengan cetak biru teknologi informasi sebagai pedoman untuk perencanaan pengembangan sistem dan teknologi informasi agar sesuai dengan visi dan misi Desa Kringan yaitu memberikan pelayanan yang cepat, tepat dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat (Mumtahana et al., 2020).

Penelitian ini berfokus pada pendefinisian arsitektur data, arsitektur aplikasi dan arsitektur teknologi untuk keseluruhan enterprise. Penelitian ini menggunakan tahapan-tahapan perancangan arsitektur menggunakan EAP yaitu inisiasi perencanaan, pemodelan bisnis, sistem saat ini dan teknologi, arsitektur data, arsitektur aplikasi, arsitektur teknologi dan rencana implementasi/migrasi data. Analisis permasalahan sistem yang berjalan menggunakan metode *Fishbone* dan hasil akhir penelitian ini menghasilkan *Blueprint* Arsitektur Model Sistem Informasi Monitoring Keuangan.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi saat ini, maka penulis berkeinginan mengangkat permasalahan ini dalam penelitian skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN MODEL ARSITEKTUR SISTEM INFORMASI MONITORING KEUANGAN WARGA MENGGUNAKAN**

## **ENTERPRISE ARCHITECTURE PLANNING STUDI KASUS RW 10 PERUMAHAN GRAHA PESONA CITRA RAYA”.**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan, maka dapat diperoleh beberapa identifikasi masalah, antara lain sebagai berikut:

1. Jumlah uang yang masuk terkadang tidak sesuai dengan pencatatan data keuangan hal ini dikarenakan adanya kesalahan pada saat pendatan iuran masuk.
2. Adanya pengeluaran dana yang tidak didata dikarenakan kelalaian Bendahara RT.
3. Kurang transparannya penyampaian informasi mengenai keuangan RW sehingga menyebabkan pengeluaran keuangan RW tidak terkontrol.

### **1.3 Ruang Lingkup Tugas Akhir**

1. Penelitian ini hanya membahas mengenai pengelolaan keuangan warga di RW 10 Perumahan Graha Pesona Citra Raya.
2. Penelitian ini akan menghasilkan *Blueprint* sistem informasi pengelolaan keuangan uang masuk dan uang keluar di RW 10 Perumahan Graha Pesona Citra Raya.
3. Perancangan model arsitektur sistem informasi hanya menggunakan Enterprise Architecture Planning.

### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti meliputi:

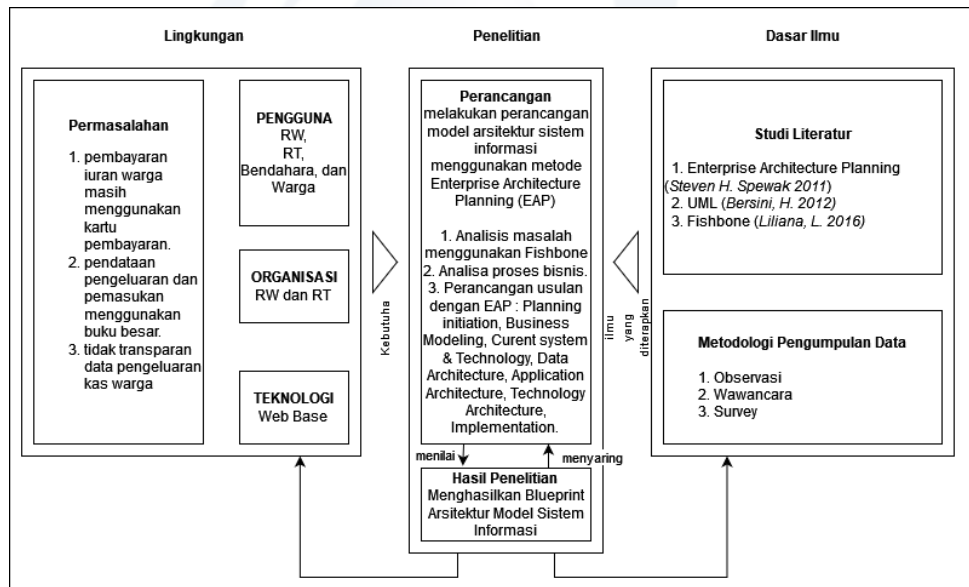
1. Untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi saat ini pada pengelolaan keuangan warga di RW 10 Perumahan Graha Pesona Citra Raya.
2. Untuk merancang arsitektur model sistem informasi pengelolaan keuangan warga berbasis web yang bertujuan dapat mengurangi permasalahan-permasalahan yang terjadi di Perumahan Graha Pesona Citra Raya.

- Untuk menghasilkan model laporan monitoring keuangan yang transparansi yang dapat dilihat oleh semua warga di Perumahan Graha Pesona Citra Raya RW 10.

**1.5 Manfaat Tugas Akhir**

- Dapat memudahkan Bendahara dalam mengelola data keuangan iuran warga.
- Dapat mempercepat dalam pembuatan laporan keuangan sehingga laporan dapat dihasilkan tepat pada waktunya.
- Dapat membantu bendahara untuk mengetahui warga yang belum melakukan pembayaran atau menunggak.

**1.6 Kerangka Berfikir**



Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir

Berikut ini merupakan penjelasan dari Gambar 1.1 kerangka berfikir yang terdiri dari 3 aspek yaitu lingkungan, penelitian dan dasar ilmu sebagai berikut:

1. Lingkungan

Pada tahap ini menjelaskan permasalahan yang terjadi di mengenai pembayaran iuran warga, pengguna, organisasi dan teknologi yang akan diterapkan pada aplikasi iuran warga. Permasalahan yang terjadi saat ini mengenai pengelolaan iuran warga yaitu pembayaran iuran warga masih menggunakan kartu pembayaran, pendataan pengeluaran dan pemasukan menggunakan buku besar dan tidak transparan data pengeluaran kas warga. Aktor pengguna yang berkaitan dengan aplikasi pembayaran iuran warga yaitu ketua RW, ketua RT, bendahara RT, bendahara RW dan warga. Organisasi yang berkaitan dengan aplikasi yang dibangun adalah RW 10 dan RT yang terdapat pada lingkungan RW 10. Teknologi yang akan digunakan adalah berbasis web base.

2. Pada tahap ini menjelaskan perancangan sistem menggunakan Enterprise Architecture Planning dan implementasikan pada tampilan interface.

3. Dasar Ilmu

Pada penelitian ini menjelaskan penelitian menggunakan metode analisis *fishbond* dan perancangan sistem menggunakan Enterprise Architecture Planning. Metode pengumpulan data yang digunakan menggunakan obeservasi, wawancara dan studi Pustaka.

### **1.7 Sistematika Penelitian Tugas Akhir**

Pada penulisan Skripsi/Tugas Akhir ini, penulis membagi sistematika penulisan menjadi lima bab yaitu sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Kegunaan/Manfaat penelitian, Sistematika Penulisan.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini membahas tentang dasar atas Landasan Teori berisi tentang penjelasan sistem informasi, pelayanan kependudukan dalam administrasi kependudukan, Hasil Penelitian Yang Relevan, Kerangka Berfikir.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi tentang hasil analisis terhadap seluruh sistem serta rancangan dari sistem dan rancangan aplikasi dari sistem yang akan dibuat, dimana hasil rancangan ini harus memenuhi tujuan yang harus dicapai.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang tugas spesifik yang menjelaskan kasus sistem serta penyelesaiannya, juga landasan ilmu yang dipakai dalam penggunaan teori.

## **BAB V SARAN DAN KESIMPULAN**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penulisan skripsi yang berguna dalam pengembangan sistem informasi.

## **LAMPIRAN**