

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Salah satu misi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan adalah mewujudkan penguatan tata kelola, peningkatan efektifitas birokrasi, dan pelibatan publik dengan tujuan strategisnya yaitu peningkatan sistem tata kelola yang transparan dan akuntabel dengan melibatkan publik.<sup>1</sup>

Misi dan tujuan strategis tersebut sesuai dengan Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2003 tentang kebijakan dan strategi nasional pengembangan *e-government*, dan satu tujuan dengan undang-undang Nomor 14 Tahun 2008 tentang keterbukaan informasi publik, dimana instansi pemerintah di tuntut untuk menyelenggarakan pemerintahan dengan prinsip *good governance* dan *clean governance* yakni pemerintahan yang baik dan bersih. Pelaksanaan prinsip *Good Governance* dan *Clean Governance* dilakukan melalui penerapan prinsip akuntabilitas dan pengelolaan sumber daya secara efisien, serta mewujudkannya dengan tindakan dan peraturan yang baik dan tidak berpihak (*independen*), serta menjamin terjadinya interaksi ekonomi dan sosial antara para pihak terkait (*stakeholder*) secara adil, transparan, profesional, dan akuntabel, sehingga dengan prinsip *good governance* dan *clean governance* akan terwujud tata pemerintahan yang baik dan bersih, dan salah satu strategi untuk menjalankan prinsip *good governance* dan *clean governance* sesuai dengan Instruksi Presiden Republik

---

<sup>1</sup> Baswedan, Anies. 2015. Rencana Sstrategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2015-2019. Kemdikbud.

Indonesia Nomor 3 Tahun 2003 adalah pemerintah harus mampu memanfaatkan kemajuan teknologi informasi untuk meningkatkan kemampuan mengolah, mengelola, menyalurkan, dan mendistribusikan informasi dan pelayanan publik yang dalam hal ini disebut sebagai *e-government*. *E-Government* atau *elektronik government* sendiri memiliki pengertian sebagai proses pemanfaatan teknologi informasi sebagai alat untuk membantu menjalankan sistem pemerintahan secara lebih efektif dan efisien<sup>2</sup>.

Menurut Indrajit pemanfaatan TIK dalam lembaga pemerintahan (penerapan *e-government*) akan memberikan sejumlah manfaat. Manfaat yang pertama adalah meningkatkan kualitas pelayanan pemerintah kepada masyarakat. Manfaat kedua memperbaiki proses transparansi dan akuntabilitas penyelenggara pemerintahan. Manfaat yang ketiga adalah mengurangi biaya transaksi, komunikasi, dan interaksi dalam proses pemerintahan, dan manfaat yang terakhir yaitu menciptakan masyarakat berbasis komunitas informasi yang berkualitas. Dengan manfaat yang cukup besar tersebut maka penerapan *e-government* diharapkan dapat mengatasi dan meminimalisir layanan pemerintah yang bercirikan birokrasi yang lamban, prosedur yang berbelit, dan tidak ada kepastian.

Baru-baru ini terdengar kabar bahwa Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang saat itu dijabat oleh Bapak Anis Baswedan, Ph.D. mendapati seorang guru dari daerah yang datang ke Ibukota dan pada akhirnya terlantar di emperan masjid hingga sore hari disebabkan karena berbelit-belitnya saat mengurus berkas

---

<sup>2</sup> Indrajit, Richardus Eko. 2006. *E-Government In Action: Ragam Kasus Implementasi Sukses Di Belahan Dunia*. Andi Offset.

kenaikan pangkat. Bisa dibayangkan berapa biaya yang telah dikeluarkan oleh guru tersebut yang datang dari daerah ke Ibukota, biaya pesawat, biaya makan, biaya hotel dan lain sebagainya, berapa waktu yang telah dibuang sia-sia oleh sang guru tersebut hanya gara gara ingin memperoleh kepastian tentang berkas kenaikan pangkatnya yang telah lama diusulkan. (<http://www.cnnindonesia.com/nasional/>, diakses 31 Oktober 2016)

Sebagai seorang guru atau dalam hal ini sebagai client yang menggunakan layanan Kementerian, ia berhak untuk mendapatkan keterangan yang jelas, status berkas yang jelas, proses yang transparan sehingga ia tidak perlu repot-repot datang ke Ibukota hanya untuk mengecek status berkas atau bertemu dengan para petugas birokrat. Ini maknanya pemerintah belum mampu memanfaatkan kemajuan teknologi informasi untuk meningkatkan kemampuan mengolah, mengelola, menyalurkan, dan mendistribusikan informasi dan pelayanan publik.

Fenomena tersebut merupakan salah layanan pemerintah yang bercirikan birokrasi yang lamban, prosedur yang berbelit, dan tidak ada kepastian, tentu ini menjadi suatu alasan konkrit mengapa pemerintah harus segera menerapkan *e-government*, mewujudkan penguatan tata kelola serta peningkatan efektifitas birokrasi dan pelibatan publik. Penyampaian pelayanan kepada publik di dalam paradigma *e-government* tidak lagi dilakukan melalui dokumen-dokumen dan interaksi personal melainkan sudah dilakukan melalui elektronik sehingga tidak ada lagi interaksi personal di dalam pemberian pelayanan, dimana biasanya dalam interaksi personal pemberian layanan dapat memicu terjadinya korupsi, atau pungutan liar terhadap *client/customer*.

Dalam prakteknya interaksi personal yang melibatkan dokumen-dokumen fisik berupa berkas akan sangat menyita waktu didalam distribusi ataupun pencarian berkas, membengkaknya biaya penggandaan berkas seperti halnya biaya fotocopi, biaya kertas, serta membutuhkan tempat penyimpanan atau gudang arsip yang besar. Tidak menutup kemungkinan juga akan sangat beresiko jika berkas-berkas fisik tersebut tercecer atau hilang. Kondisi seperti itulah yang saat ini terjadi di Biro Kepegawaian, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dimana urusan administrasi perkantoran belum sepenuhnya berjalan dengan sistem komputer (*computerized*) seperti halnya kegiatan surat-menyurat, disposisi berkas, dan tindak lanjut berkas masih dilakukan secara manual.

Oleh karena itu, guna mengatasi masalah-masalah diatas, memenuhi kebutuhan masyarakat atau *customer* atau untuk meningkatkan pelayanan publik supaya lebih afektif, efisien, transparan serta akuntabel, sesuai dengan Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2003 harus dikembangkan sistem manajemen modern yang sesuai dengan sistem birokrasi pemerintahan yang sangat panjang dan mengkrucut sehingga dapat memperpendek lini pengambilan keputusan serta meminimalisir adanya kecurangan kecurangan. Sejalan dengan itu pemerintah dalam hal ini Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (PAN RB) Republik Indonesia telah mengeluarkan Peraturan Menteri Nomor 6 Tahun 2011 tentang Pedoman Umum Tata Naskah Dinas Elektronik dilingkungan Instansi Pemerintah yang dalam e-government sering disebut dengan *e-office* atau e-perkantoran, yakni suatu sistem yang berhubungan dengan administrasi, secara maya memusatkan komponen-komponen sebuah

organisasi dimana data, informasi dan komunikasi dibuat melalui media telekomunikasi (Robles, 2001).

Dengan menyadari bahwa dalam instansi pemerintahan khususnya di Biro Kepegawaian Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mutlak dibutuhkan penerapan *e-government* terutama untuk menjawab tantangan saat ini dan dimasa yang akan datang, maka penulis mengambil penelitian dengan tema Analisis, Perancangan dan Implementasi *E-Office* Untuk Mendukung Penerapan *E-Government* di Lingkungan Biro Kepegawaian, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang diatas maka penulis merumuskan masalah yaitu bagaimana merancang dan mengimplementasikan *e-office* di Biro Kepegawaian, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

### **1.3. Batasan Masalah**

Agar masalah yang akan penulis bahas tidak meluas dan menimbulkan ketidakjelasan pembahasan masalah maka penulis akan membatasi masalah yang akan diteliti, antara lain :

1. Penelitian dilakukan di Lingkungan Biro Kepegawaian, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Perancangan *e-office* berpedoman pada Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 6 Tahun 2011 tentang Pedoman Umum Tata Naskah Dinas Elektronik dilingkungan Instansi Pemerintah dengan fitur menyesuaikan kebutuhan

pokok Instansi Biro Kepegawaian, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

3. Penelitian tidak membahas tentang aspek perangkat keras, jaringan komputer dan keamanan sistem.
4. Lingkup penelitian meliputi hal-hal yang terkait dengan aktivitas di Biro Kepegawaian, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan meliputi koordinasi antar bagian, komunikasi antar bagian, penyampaian informasi antar bagian, dan tindak lanjut dari sebuah interaksi/kegiatan.
5. Implementasi dan pengujian sistem dilakukan melalui intranet di lingkungan Biro Kepegawaian Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dan dalam melakukan instalasi sistem di server kemdikbud tidak dibahas dalam penelitian ini.
6. System *e-office* dibuat berbasiskan web dengan Framework yang digunakan adalah *Code Igniter* (CI), Database yang digunakan adalah MySQL, dan Bahasa Pemrograman yang digunakan adalah PHP.

#### **1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian**

##### **1.4.1. Maksud**

Adapun maksud dari penelitian ini adalah sebagai salah satu persyaratan kelulusan program studi Strata Satu (1) jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta

##### **1.4.2. Tujuan**

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu membuat sistem elektronik office (*e-office*) yang akan digunakan di lingkungan Biro Kepegawaian..

## **1.5. Metode Penelitian**

### **1.5.1. Metode Pengumpulan Data**

#### **1.5.1.1. Metode Wawancara**

Metode ini penulis melakukan wawancara dengan pihak di Biro Kepegawaian Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang terkait dengan Sistem Informasi, tata persuratan, dan pengembangan birokrasi.

#### **1.5.1.2. Metode Observasi**

Melakukan pengamatan dan pencatatan terhadap alur kerja yang berjalan pada Biro Kepegawaian. Observasi dilakukan di subbagian Tata Usaha, Dari hasil observasi diharapkan mendapatkan data tentang alur kerja yang ada. Data tersebut digunakan untuk analisis kebutuhan sistem yang akan dibuat.

### **1.5.2. Metode Analisis**

Metode ini penulis melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan, analisis tata persuratan yang ada dan analisis kebutuhan sistem dan pengguna.

### **1.5.3. Metode Pembuatan Sistem dan Pengujian**

Penulis melakukan pembuatan e-office menggunakan metode waterfall process model atau pengembangan top-down, serta pengujian sistem dengan blackbox testing dan whitebox testing.

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif dan mudah dimengerti mengenai isi penulisan skripsi ini secara umum, maka dapat dilihat dari sistematika penulisan skripsi dibawah ini :

## **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisikan penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan sebagai acuan atau pemetaan penelitian, landasan teori sebagai dasar yang mendukung dengan penelitian yang dilakukan.

## **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi gambaran umum tentang profil Biro Kepegawaian Kemdikbud, sistem yang sedang berjalan, analisis sistem (PIECES), dan perancangan sistem yang akan dibuat.

## **BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi pembahasan tentang langkah pembuatan sistem, cara pemakaian, ujicoba sistem, manual program, pemeliharaan sistem dan pembahasan.

## **BAB V : PENUTUP**

Menyampaikan kesimpulan dari rumusan masalah dan menyampaikan saran tentang pengembangan teknologi yang telah dibuat.