

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat, terutama teknologi internet baik di dunia maupun di Indonesia. Sebagian besar perusahaan di Indonesia baik swasta maupun negeri, sudah memanfaatkan teknologi informasi sebagai bagian penting bagi kemajuan perusahaan. Teknologi informasi bisa memberikan dampak positif yaitu membantu berjalannya suatu proses bisnis dalam perusahaan. Contohnya *E-Government*, *E-Government* ini bisa di katakan sebagai salah satu upaya untuk mengurangi adanya peluang untuk tindakan korupsi, karena *E-Government* dapat meningkatkan akuntabilitas dan transparansi, serta menyebarkan kuantitas dan kualitas informasi yang lebih tinggi dalam kegiatan pemerintahan dan ekonomi. *E-Government* dapat memberikan berbagai manfaat seperti: pengurangan dan efisiensi biaya, peningkatan kualitas pelayanan kepada pelanggan atau masyarakat, peningkatan transparansi dan akuntabilitas, peningkatan kapasitas pemerintah, penciptaan jaringan kerja dan komunitas, perbaikan kualitas pengambilan keputusan, dan promosi penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (Ndou, 2004). Penelitian tentang interaksi antara *E-Government* dan adopsi internet untuk mengurangi korupsi dilakukan oleh banyak peneliti (Elbahnasawy, 2014).

Bank Indonesia, sebagai salah satu organ penting Pemerintah, mulai untuk menggunakan *E-Government* dalam menjalankan aktivitas pelayanannya. Salah satu pengembangan *E-Government* di Bank Indonesia yaitu *E-License*. Perizinan elektronik (*E-License*) menawarkan sistem perizinan yang efektif, efisien, dan transparan. *E-License* merupakan sistem yang digunakan untuk mengelola informasi yang berkaitan dengan lisensi dan dapat di peroleh secara *online*. Proses ini di lakukan secara *online* dengan penggunaan sistem komputerisasi yang sangat berbeda dengan manual tradisional. (Alzahrani, Alfarraj, & Alalwan, 2016)

Bank Indonesia adalah suatu Bank Sentral yang memiliki tujuan mencapai dan memelihara kestabilan nilai rupiah. Selain itu Bank Indonesia juga mempunyai kewenangan dalam memberikan suatu perizinan yang berkaitan dengan perbankan dan juga keuangan. Beberapa contoh perizinan yang di keluarkan oleh Bank Indonesia yaitu perizinan pembawaan UKA (uang kertas asing) yang diatur oleh peraturan Bank Indonesia NO.19/7/PBI/2017, perizinan penyelenggaraan teknologi finansial yang di atur oleh peraturan Bank Indonesia NO.19/12/PBI/2017, dan perizinan terpadu terkait hubungan oprasional bank

umum dengan Bank Indonesia yang diatur oleh peraturan Bank Indonesia NO.19/13/PBI/2017. Pada saat ini semua perizinan yang ada di Bank Indonesia dilakukan secara manual sehingga untuk mendapatkan perizinan, pemohon harus melalui proses pengajuan permohonan yang cukup panjang. Maka dari itu, saat ini Bank Indonesia sedang membuat proses perizinan dengan *E-License*, sehingga menjadi lebih mudah dan lebih efisien.

E-License merupakan suatu *web-based* yang sedang dibuat oleh Bank Indonesia untuk meningkatkan pelayanan kepada pemohon izin. Pada aplikasi *E-License* ini diharapkan pemohon izin tidak hanya dapat melakukan permohonan izin secara *online* saja tetapi pemohon izin dapat mengetahui status terkini atas pengajuan perizinan yang telah disampaikan oleh pemohon kepada Bank Indonesia.

1.2 Ruang Lingkup

Ruang lingkup merupakan sebuah batasan pembahasan yang menentukan seluas dan sedalam apa pembahasan dalam sebuah penelitian, dan berfungsi juga membantu mempermudah penelitian, agar pembahasan penelitian menjadi terfokus. Ruang lingkup pada penulisan skripsi ini sebagai berikut:

- a. Membuat analisis dan perancangan, serta dokumentasi dari modul *register*, verifikasi data *register*, *create* dokumen perizinan, *verify* dokumen perizinan, *create* jadwal pengambilan, *update* status pengambilan, *create* laporan bulanan, *add* kategori perizinan, dan *update list* dokumen perizinan.
- b. Membuat design dari seluruh dokumentasi yang telah dibuat kedalam sebuah sistem.
- c. Dari ke-6 proses inti SDLC yang diperlukan untuk mengembangkan sebuah aplikasi baru, kami hanya melakukan proses ke-1 hingga proses ke-5 dikarenakan kami hanya membuat analisis dan perancangan dari aplikasi *E-License* ini tidak sampai mengimplementasikannya di Bank Indonesia.

Ruang lingkup tersebut penulis buat dalam sebuah *web-based* dengan bentuk *prototype*, dan tidak mengimplementasikan *web-based* tersebut pada Bank Indonesia. Namun diharapkan, hasil dari analisa dan perancangan aplikasi ini dapat digunakan oleh Bank Indonesia sebagai referensi jika ingin menerapkan perizinan berbasis web.

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Tujuan analisis dan perancangan skripsi ini adalah sebagai berikut:

- Mengubah proses pengajuan perizinan yang sebelumnya menggunakan cara manual menjadi *online*.
- Memberikan transparansi terhadap status perizinan kepada pemohon perizinan di Bank Indonesia.

1.3.2 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

- Proses perizinan dapat menjadi lebih efisien dari segi proses, yaitu sebelumnya pemohon wajib datang ke Bank Indonesia untuk mengurus perizinan, namun dengan adanya *E-License* pemohon cukup hanya dengan *upload file* yang di butuhkan ke web *E-License*, dan dari segi waktu yaitu sebelumnya proses perizinan memerlukan waktu lebih dari satu bulan, namun dengan adanya *E-License* proses perizinan hanya membutuhkan waktu kurang dari satu bulan
- Meningkatkan kualitas pelayanan perizinan Bank Indonesia kepada perusahaan yang ingin mengajukan perizinan kepada Bank Indonesia
- Meminimalisir kehilangan dokumen perizinan dimana saat ini masih cukup rentan hilang, dengan adanya sistem *E-License* keamanan dokumen akan lebih aman dari kehilangan dikarenakan tersimpan didalam sistem.

1.4 Metode Penelitian

1.4.1 Metode Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penulisan skripsi dikumpulkan melalui :

- a. Wawancara

Melakukan wawancara kepada tim perancang *E-License* Bank Indonesia dan karyawan Bank Indonesia yang berkaitan dengan pembuatan perizinan di Bank Indonesia untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan.

b. Dokumen Sampling

Mempelajari dokumen-dokumen yang diberikan oleh tim perancang *E-License* Bank Indonesia dan para pembimbing, untuk kemudian dianalisis menjadi basis data yang diperlukan dalam perancangan aplikasi *E-License*.

c. Studi Pustaka

Mengumpulkan data dan informasi dengan cara mencari referensi mengenai analisis dan perancangan suatu web aplikasi melalui internet, jurnal, buku-buku, dan artikel yang menyediakan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

1.4.2 Metode Analisis dan Perancangan

Menurut (Naresh Kumar, 2013) terdapat 9 tahapan di dalam metode *prototyping*. Dari 9 tahapan yang ada di dalam metode *prototyping* kami hanya melakukan 5 tahap, diantaranya sebagai berikut:

1. Analisis

Membuat aktivitas sistem yang berupa:

- *Activity Diagram*
- *Use case diagram*
- *Use case description*
- *Class diagram*
- *System sequence diagram*
- *User Interface*

2. Desain

Membuat desain kasar untuk *web E-License* agar memudahkan pada saat membuat prototipe

3. Prototipe

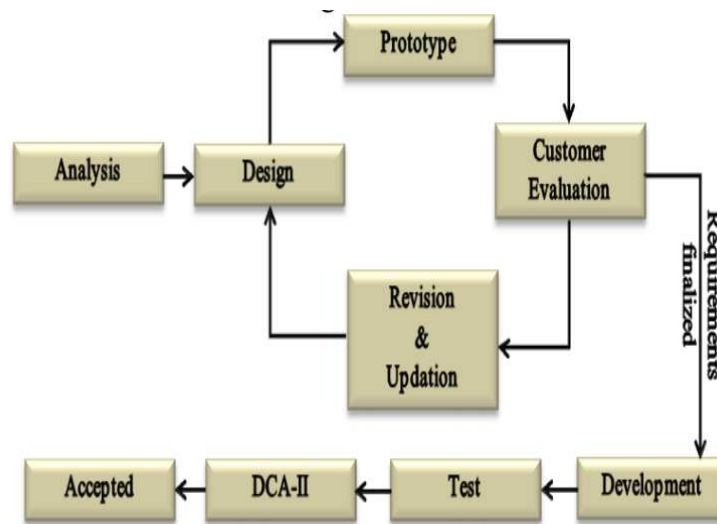
Membuat prototipe dari hasil design kasar yang telah dibuat sebelumnya

4. Evaluasi pelanggan

Melakukan evaluasi dari prototipe yang telah dibuat

5. Revisi dan update

Memperbaiki kesalahan yang ditemukan pada saat evaluasi dengan pelanggan



Gambar 1. 1 Prototyping Model

Sumber : Naresh Kumar, A. S. (2013). Evolving a New Software Development Life. *Evolving a New Software Development Life Cycle Model SDLC - 2013 with Client Satisfaction*, 5.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan penelitian skripsi ini, secara garis besar skripsi terdiri dari 5 (lima) bab dengan beberapa sub-bab. Untuk mendapatkan arah dan gambaran yang jelas mengenai hal yang tertulis di dalam setiap bab, berikut ini adalah sistematik penulisannya secara lengkap:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang permasalahan sebagai bahan penting penulisan skripsi, ruang lingkup analisa dan perancangan, tujuan dan manfaat penulisan skripsi, dan metodologi yang digunakan pada penulisan serta sistematika dalam penulisan skripsi.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas tentang beberapa konsep dan teori-teori yang berhubungan dengan pengembangan *E-License*. Landasan teori yang dimuat berasal dari beberapa sumber yang terkait untuk digunakan dalam memperkuat pernyataan dalam penulisan ini.

BAB 3 ANALISIS SISTEM BERJALAN

Bab ini akan membahas tentang *profile* Bank Indonesia sesuai dengan sejarah, struktur organisasi, visi dan misi, serta tugas dan wewenangnya.

BAB 4 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM INFORMASI YANG DIUSULKAN

Bab ini membahas rancangan proses bisnis untuk sistem yang diusulkan, diagram-diagram yang bertujuan untuk menjelaskan proses bisnis, rancangan database, dan rancangan *User Interface* sistem yang diusulkan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis menarik kesimpulan dari hasil analisis yang dilakukan dan juga berisi saran-saran yang diusulkan untuk Bank Indonesia.