

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang memiliki populasi 271,423,242 juta orang (“Indonesia Population,” 2019) , yang terdiri dari 34 provinsi, 398 kabupaten dan 93 kota (wikipedia, 2018), Dengan jumlah populasi tersebut diperlukan layanan yang dapat memenuhi keperluan masyarakat dalam melakukan kegiatan yang berhubungan dengan pemerintah. Pemerintah di seluruh dunia mengakui peluang potensial yang ditawarkan oleh teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk meningkatkan efisiensi dalam proses internal dan menawarkan layanan yang lebih baik kepada warga negara. Seperti halnya (*e-government*) yang dianggap sebagai alat untuk memodifikasi konsep pemerintahan yang menghasilkan partisipasi warga negara, transparansi dalam fungsi publik dan efisiensi dalam pemberian layanan publik. *e-Government* adalah layanan berbasis elektronik yang disediakan oleh pemerintah untuk memfasilitasi dan menjangkau seluruh lapisan masyarakat (Antoni and Akbar 2018), dan sangat membantu pemerintah dalam menjalankan fungsi pemerintahan dengan lebih efisien.

Banyuasin merupakan salah satu kabupaten yang berada di provinsi Sumatera Selatan yang telah menerapkan *e-goverment* dengan baik ini terbukti dengan beberapa penghargaan yang diperoleh pada bidang *e-goverment* diantaranya adalah IOSA juara I Nasional, IDSA 2014, ICTpura dengan predikat utama, terpilih sebagai 24 kabupaten/kota dari 514 kabupaten/kota di Indonesia

sebagai kabupaten cerdas (*smartcity*) ditahun 2018 dan terpilih sebagai juara I Indonesia UP mewakili Indonesia pada ajang ASEAN ICT Award ditahun 2018 (wikipedia, 2019), dan berhasil meraih *Silver Award* dengan nama produk Pilkada *E-voting atau The Election of The Head Village by The Electronic Voting System* (Diskominfo Banyuasin, 2018), Untuk lebih memajukan *e-goverment* di kabupaten Banyuasin, diskominfo kabupaten Banyuasin telah membuat *roadmap smart city 2019* yang berisi evaluasi program gerakan menuju *smart city 2019* priode 1 sampai dengan 10 tahun kedepan (Diskominfo Banyuasin, 2019).

Namun untuk mewujudkan semua itu, pemerintah kabupaten Banyuasin perlu menghabiskan sejumlah besar anggaran APBD, anggaran yang di keluarkan untuk program gerakan *smart government 2019* priode 1 sampai dengan 5 tahun kedepan memerlukan dana sebesar Rp. 2.41 Miliar dan Rp. 3.02 Miliar untuk priode 5 sampai dengan 10 tahun kedepan (Diskominfo Banyuasin, 2019) maka pembangunan *e-goverment* harus efektif, dalam hal keandalan, kemudahan pemeliharaan, efisiensi biaya, dan kepuasan dari sifat non-fungsional lainnya (Alshomrani and Qamar, 2013). tidak hanya itu, tantangan lain seperti tuntutan peningkatan untuk informasi dan layanan oleh masyarakat dan kemajuan teknologi yang berkesinambungan menempatkan pemerintah di haruskan untuk menjadi inovatif. Dalam situasi seperti ini sulit untuk pemerintah kabupaten Banyuasin mengembangkan *e-government* tradisional (Alshomrani and Qamar, 2013), untuk itu perlu dikembangkan suatu konsep yang lebih efektif dan efisien untuk membantu menangani masalah tersebut.

Cloud Computing adalah model bisnis dalam memberikan sumber daya TI dan aplikasi sebagai layanan yang dapat diakses dari jarak jauh (Cellary and Strykowski, 2009), dan merupakan evolusi dan konvergensi beberapa tren komputasi independen pengiriman seperti *internet*, *pay-as-you-go*, *utility computing*, elastisitas, virtualisasi, komputasi grid, *distributed computing*, penyimpanan, dan lebih banyak lagi (Clohessy et al., 2014), dengan teknologi ini dapat meningkatkan kondisi untuk pengembangan dan penyebaran solusi *e-government* (Cellary and Strykowski, 2009), *e-government* di seluruh dunia secara serius melihat ke *Cloud Computing* sebagai sarana untuk meningkatkan efisiensi, mengurangi biaya, memberikan layanan yang lebih handal dan efisien, dan mengurangi waktu pergantian dan *maintenace* (Almarabeh et al., 2016), selain itu juga *Cloud Computing* membawa kenyamanan dan manfaat bagi organisasi seperti fleksibilitas bisnis, pembaharuan perangkat keras dan perangkat lunak secara otomatis, kemampuan dan skalabilitas (Xue and Xin, 2016), maka dari itu *Cloud Computing* adalah teknologi yang sesuai untuk membantu pemerintah Banyuasin dalam mewujudkan *e-government* yang lebih canggih.

Berdasarkan penjelasan mengenai *Cloud Computing* di atas, maka penelitian ini akan melakukan pengembangan konsep *e-government* berbasis *Cloud Computing* pada kabupaten Banyuasin.

1.2. Identifikasi Masalah

Menindak lanjuti masalah yang terdapat pada latar belakang diatas, adapunidentifikasi masalah yang akan diangkat pada penelitian ini adalah :

1. Mengetahui komponen-komponen apa saja yang ada dalam mengembangkan *e-government* berbasis *Cloud Computing*.
2. Mengukur setiap komponen-komponen yang sudah ada dalam menentukan kesiapan kabupaten Banyuwasin untuk menerapkan *e-government* berbasis *Cloud Computing*.

1.3. Batasan Masalah

Agar masalah lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada maka penulis membatasi masalah yaitu hanya menghasilkan konsep *Cloud Computing* secara umum yang sesuai untuk diterapkan oleh *e-government* Kabupaten Banyuwasin.

1.4. Perumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana mengembangkan konsep *e-government* berbasis *Cloud Computing* pada kabupaten Banyuwasin ?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah :

1. Mengalisa mengenai apa saja aspek yang mempengaruhi implementasi *e-government*.
2. Mengidentifikasi komponen-komponen yang ada pada *e-government* berbasis *Cloud Computing*.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat untuk menganalisa faktor-faktor dasar yang terkait dengan aspek kekuatan, tantangan dalam menerapkan *e-government*. Dari

faktor-faktor dasar tersebut, akan dapat menjadi pedoman dalam bagaimana merancang arsitektur sistem *e-government* utamanya, beserta infrastruktur pendukungnya termasuk sistem *Cloud Computing*.

1.7. Sistematika Penulisan

Susunan dan struktur proposal tesis ini maksudnya agar dapat memberikan garis besarnya secara jelas sehingga terlihat hubungan antara bab yang satu dengan bab yang lainnya. Susunan dan struktur proposal tesis dijabarkan di bawah ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, serta susunan dan struktur tesis.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas tentang kajian pustaka, penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan hipotesis penelitian yang akan dilakukan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini pembahasannya yang terdiri dari desain dan jadwal penelitian, data penelitian meliputi jenis data, populasi dan sampel penelitian, kemudian konsep dan metode penelitian yang digunakan, metode pengumpulan data serta teknik analisis data.

BAB IV OBJEK PENELITIAN

Pada Bab ini pembahasannya tentang gambar umum objek penelitian.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Pada bab ini pembahasannya tentang hasil wawancara dan desain konsep e-government.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini pembahasannya tentang kesimpulan dan saran penelitian

LAMPIRAN

Berisi lampiran pendukung daripada penelitian yang akan dilakukan.