

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

E-government adalah salah satu fasilitas pemerintah untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan warga sebagai kemampuan pemerintah untuk meningkatkan kinerja layanan. Namun, tidak semua warga negara, termasuk yang miskin, dapat memperoleh manfaat dari layanan *e-government*. Pemerintah tampaknya merupakan faktor utama yang mempengaruhi perkembangan dari pengembangan UKM. Akibatnya, negara secara eksplisit mempertimbangkan *e-government* sebagai instrumen untuk memotong pita merah. Tapi *e-government* lebih dari penyediaan layanan publik dalam bentuk elektronik itu juga berarti pelaksanaan akibat proses berorientasi prosedur, yaitu Desain *e-governmental* solusi harus mengatasi dengan struktur organisasi bisnis dan Administrasi Umum dan ini juga harus peta perspektif organisasi ke dalam sub-struktur teknis. Tantangan ini juga muncul pada desain *e-Services* smart produksi dan logistik, terutama di bawah kondisi bingkai internasional operasi pengusaha dan UKM. Baru saja bidang seluruh produksi ditandai dengan meningkatnya minat sejak setelah lama penurunan, manufaktur dan Re-industrialisasi menikmati renaissance dalam ekonomi.

Di Indonesia generasi yang unggul dan kreatif yang akan mendukung pada penguatan ekonomi kerakyatan yang berbasis pada kearifan lokal sangat diperlukan. Implementasinya perlu tersedia SDM yang unggul, kreatif, yang mempunyai kemandirian, berdaya saing dan mampu berkompetisi di tingkat global.

Sejarah revolusi industri dimulai dari industri 1.0, 2.0, 3.0, hingga industri 4.0. Fase industri merupakan *real change* dari perubahan yang ada. Industri 1.0 ditandai dengan mekanisasi produksi untuk menunjang efektifitas dan efisiensi aktivitas manusia, industri 2.0 dicirikan oleh

produksi massal dan standarisasi mutu, industri 3.0 ditandai dengan penyesuaian massal dan fleksibilitas manufaktur berbasis otomasi dan robot. Industri 4.0 selanjutnya hadir menggantikan industri 3.0 yang ditandai dengan *cyber* fisik dan kolaborasi manufaktur. Istilah industri 4.0 berasal dari sebuah proyek yang diprakarsai oleh pemerintah Jerman untuk mempromosikan komputerasi manufaktur.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan globalisasi khususnya dibidang teknologi informasi dan komunikasi yang sangat mempengaruhi kehidupan zaman sekarang baik di bidang politik, ekonomi, dan budaya. Seiring dengan kemajuan zaman kemajuan teknologi pun menjadi suatu terobosan baru yang digunakan untuk pengembangan industri 4.0. Percepatan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, sistem komunikasi seperti mudahnya akses internet salah satu ciri abad ke 21, dunia seakan akan dan dalam gangaman. Berbagai teknologi canggih yang pada intinya untuk mempermudah segala macam urusan manusia di temukan, dikembangkan, dibuat dan dipakai oleh banyak orang.

Perubahan zaman menjadi abad ke 21 ini juga secara nyata membawa dampak yang tidak sedikit, baik dampak secara fisik maupun dampak terhadap cara hidup, gaya hidup, dan psikologis masyarakat modern. Dunia saat ini sedang menghadapi perubahan industri ke atau yang

dikenal dengan industri 4.0, industri 4.0 memberikan dampak yang sangat besar dan luas terutama pada sektor lapangan kerja. Era industri ini sangat digitalisasi yang mampu meningkatkan efisiensi rantai manufaktur dan kualitas produk. Era revolusi industri keempat ini diwarnai oleh kecerdasan buatan. Perubahan tersebut terjadi dalam kecepatan eksponensial yang akan berdampak terhadap ekonomi, industri, pemerintahan, dan politik.

Deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang. salah satu jenis penelitian yang tujuannya untuk menyajikan gambaran lengkap mengenai setting sosial atau dimaksudkan untuk eksplorasi dan klarifikasi mengenai suatu fenomena atau kenyataan sosial dengan jalan mendeskripsikan sejumlah variabel yang berkenaan dengan masalah dan unit yang diteliti antara fenomena yang diuji.

Sebagai menunjukkan konsep e-Masyarakat adalah sejalan dengan pendekatan yang berkelanjutan dalam konteks 4.0 industri berusaha untuk menyadari fusi dari virtual dan dunia nyata, yaitu hubungan antara internet dan manufaktur terkemuka konsep smart supply chain Management. Sampai sekarang, hanya sedikit penelitian telah dilakukan pada persyaratan *e-government*.

Dalam e-masyarakat konsep bisnis yang akan di konsep pada RT 56 dan RT57 yang berpotensi untuk revolusi 4.0 dikarenakan banyaknya pelaku usaha yang telah bergerak dilingkungan tersebut berdasarkan jenis-jenis usaha yang dilakukan dan mengonsep masyarakat yang memiliki kemampuan dibidangnya masing-masing untuk melihat berdasarkan konsep yaitu administrasi entitas hokum, mengontrak dengan klien pemasok, akses ke bank dan pembayaran, penagihan dan pertukaran dengan otoritas hokum dan publik termasuk perpajakan.

Layanan pemerintah dalam konteks industri 4.0. Kajian pustaka solusi e- government yang ada yang berfokus pada industri 4.0 terutama bagi pengusaha dan UKM menunjukkan perbedaan penelitian di bidang

tertentu ini. Setelah itu, metodologi penelitian untuk bagian empiris digambarkan. Selanjutnya, hasil dari metode empiris yang dilakukan ahli wawancara, studi kasus dan lokakarya yang disajikan dan dibahas. Akhirnya, lembaran kertas pembahasan selesai dengan kesimpulan dan implikasi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dan uraian diatas, maka berikut rumusan masalah pada penelitian ini yang muncul sebagai acuan untuk analisis adalah sebagai berikut : Bagaimana keahlian menggunakan IT masyarakat berdasarkan *electronic* masyarakat untuk mendapatkan informasi dan data hasil e-masyarakat yang telah dilakukan pada lingkungan RT 56 & 57 di kelurahan 7 ulu.

1.3. Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak meluas dan lebih terarah, maka dalam penelitian ini penulis membatasi permasalahan yaitu melihat keahlian masyarakat RT56-57 kelurahan 7 ulu Palembang dalam menggunakan IT elektronik .

1.4. Tujuan dan Manfaat

1.4.1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan analisis konsep model bisnis E-Masyarakat yang dapat disesuaikan dengan kesiapan masyarakat yang nantinya diharapkan dapat membantu pengembangan konsep industri 4.0.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berikut :

- a. Untuk membangaun konsep menemukan Usaha Menengah Menengah dan Pembeli.

- b. Terhimpunnya database berbagai keterampilan yang dimiliki oleh setiap masyarakat, agar keterampilan itu bisa menciptakan lapangan pekerjaan sehingga dapat menghasilkan barang dan jasa.
- c. Agar proses bisnis dapat terintegrasikan sesuai yang diinginkan dari pihak pengonsepan.

1.5. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dijelaskan landasan teori yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini yang berisikan tentang analisa sistem yang akan berjalan dengan menggunakan UML, kemudian analisa dengan menggunakan metode perhitungan yang telah ditentukan. Pada bab ini juga berisi uraian mengenai analisis kebutuhan yang meliputi perancangan tampilan dan teori-teori yang berkaitan dalam proses pembuatan perangkat lunak.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini mencakup hasil dan pembahasan dari Clustering Keahlian Masyarakat Berbasis Industri 4.0 berdasarkan electronic supply chain managementsystem

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan secara garis besar mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.