BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Berkembangnya bidang teknologi dan informasi belakangan ini berpengaruh pada berbagai macam kehidupan masyarakat [1]. Oleh karena itu banyak perubahan yang terjadi baik di bidang teknologi, ekonomi, sosial maupun pendidikan. Kenyataan yang harus dihadapi dalam melakukan perubahan tersebut tidak lepas dari suatu permasalahan yang mendesak dan segera diselesaikan demi tercapainya tujuan dari instansi atau organisasi tersebut [2]. Dengan penerapan teknologi maka permasalahan dari instansi atau organisasi terkait dapat teratasi dan terselesaikan. Selain itu penerapan teknologi juga membawa beberapa manfaat seperti meningkatkan efisiensi dalam berbagi data atau informasi di dalam maupun antar pemerintahan [3], meningkatkan pelayanan terhadap masyarakat [4] dan menciptakan lapangan kerja serta membuka peluang bisnis baru [5].

Bantarsoka merupakan salah satu kelurahan di kecamatan Purwokerto Barat, Banyumas, Jawa Tengah, Indonesia [6]. Kelurahan Bantarsoka memiliki akses ke sarana publik yang cukup banyak [7], menjadikan kegiatan pada Kelurahan Bantarsoka cukup padat. Berdasarkan wawancara pada Lampiran 5 dengan salah satu staf Kelurahan Bantarsoka diketahui bahwa kegiatan yang sering terjadi di Kelurahan Bantarsoka yaitu mengenai surat yang masuk dan keluar hingga perjalanan dinas yang ada di bagian Keuangan, Umum dan Logistik.

Melihat situasi pada Kelurahan Bantarsoka terkait pengelolaan arsip masih dilakukan secara manual seperti penyimpanan yang menggunakan stopmap dan kemudian disusun dalam rak. Menurut salah satu staf yang diwawancarai, hal tersebut mengakibatkan kegiatan pengelolaan arsip pada Kelurahan Bantarsoka menjadi sulit, contohnya seperti susahnya mencari arsip yang dibutuhkan dalam waktu singkat. Sehingga, perlu adanya suatu sistem untuk pengelolaan arsip guna membantu kinerja staf keluarahan dalam hal mengelola surat lebih terorganisir serta untuk membantu mengendalikan proses surat menyurat pada Kelurahan Bantarsoka.

Pada penelitian sebelumnya terkait perancangan dan pembangunan sistem informasi arsip digital yang dilakukan di Kelurahan Jatijajar [1], Kelurahan Pabelan [8] dan Kelurahan Curug [9] menunjukkan bahwa masalah yang ada yaitu sering terjadinya *human error* dan sulitnya pengecekan surat karena pencatatan yang digunakan masih secara konvensional [1], kinerja kantor melambat akibat pencarian dokumen yang masih manual dan menyebabkan pelayanan yang mengabiskan waktu [8].

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilaksanakan penelitian dengan judul ”Rancang Bangun Sistem Informasi Arsip Digital Berbasis *Website* Menggunakan Metode *Extreme Programming* (Studi Kasus: Kelurahan Bantarsoka)”. Metode *Extreme Programming* merupakan disiplin pengembangan perangkat lunak yang menekankan pada produktivitas, fleksibilitas, informalitas, kerja sama tim dan penggunaan teknologi yang terbatas di luar pemrograman [10]. Tahapan dalam metode *Extreme Programming* terdiri dari *Planning*, *Design*, *Coding* dan *Testing* [11]. Kelebihan dari metode *Extreme Programming* meliputi pengembangan yang dapat dilakukan melalui rilis sistem secara kecil dan sering [12], meningkatkan produktivitas melalui penerimaan *feedback* langsung dengan tujuan membuat sistem yang lebih *responsive* [13], mempertahankan kesederhanaan melalui pemfaktoran ulang kode yang konstan dan peningkatan kualitas melalui pengembangan tes otomatis sebelum mengintegrasikan fitur dalam sistem. Sistem yang dibangun pada penelitian ini berbasis *website*, karena *website* memiliki beberapa kelebihan seperti informasi lebih mudah dan cepat tersebar [14], kemudian implementasi *website* dapat menghemat biaya dan memangkas waktu [15]. Dengan adanya sistem informasi arsip digital ini dapat membantu staf kelurahan dalam kegiatan operasional pengelolaan dan penyimpanan arsip.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah pengelolaan dan penyimpanan arsip pada Kelurahan Bantarsoka masih dilakukan secara manual karena belum adanya sistem untuk mengelola dan

menyimpan arsip yang mengakibatkan sulitnya mengakses arsip yang dibutuhkan secara singkat.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka dapat diketahui tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sistem informasi arsip digital menggunakan *Extreme Programming* dengan *framework* CodeIgniter 4 dan pemodelan sistem *Unified Modelling Language* (UML) guna membantu pengelolaan dan penyimpanan arsip pada Kelurahan Bantarsoka.

1.4. Batasan Masalah/ Ruang Lingkup

Berdasarkan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian, maka untuk mewujudkan penelitian yang sesuai dengan masalah yang ada diperoleh batasan-batasan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Sistem informasi yang dirancang adalah sistem informasi arsip digital berbasis *website*.
2. Perancangan sistem informasi ini menggunakan metode *Extreme Programming* dan pemodelan sistem menggunakan *Unified Modelling Language* (UML).
3. Pembangunan sistem informasi ini menggunakan *framework CodeIgniter* 4.
4. Pengujian fungsional pada sistem menggunakan *Black Box Testing* dan *System Usability Scale* (SUS).

1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat dari penelitian ini meliputi, antara lain:

1. Manfaat bagi Penulis

   Menambah wawasan dan pengalaman bagi penulis terhadap penelitian dan penyusunan karya tulis khususnya menggunakan metode *Extreme Programming*.

2. Manfaat bagi Pembaca

   Menambah informasi bagi pembaca dan dapat dijadikan sebagai referensi ataupun arahan jika ingin melakukan pengembangan lebih lanjut.

3. Manfaat bagi Objek Penelitian

   Membantu staf kelurahan dalam penyimpanan dan pengelolaan arsip surat secara mudah sehingga dapat meningkatkan kinerja staf pada Kelurahan Bantarsoka.