

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan mobilitas dan teknologi telah mendorong setiap orang untuk menggunakan teknologi, terlepas dari apapun profesinya, teknologi sangat dibutuhkan untuk menunjang aktivitas banyak pihak. Ada berbagai macam penemuan dan inovasi baru yang ditemukan dan dikembangkan serta dimanfaatkan oleh manusia untuk menunjang kehidupan mereka. Segala penemuan dan inovasi tersebut tidak terbatas area dan bidang temuannya, namun yang saat ini paling sering dijumpai saat ini adalah penemuan dan inovasi seputar bidang teknologi dan sistem informasi. Seiring dengan berkembangnya teknologi dan sistem informasi serta segala sesuatu yang berkaitan dengan kedua hal ini seperti, teknologi, sistem, TI (teknologi informatika) dan sistem informasi, komputer serta internetpun bukan menjadi hal yang asing bagi masyarakat untuk memanfaatkannya dalam basis kehidupan sehari-hari. Berkembangnya teknologi dan sistem-sistem baru inilah yang semakin mempermudah kehidupan masyarakat saat ini. Teknologi juga telah membawa banyak perubahan dalam gaya hidup di era modern saat ini. Dalam melakukan berbagai pekerjaan dan aktivitas, teknologi menjadi salah faktor penting yang tidak dapat diabaikan. Teknologi dan sistem informasi diyakini memiliki kemampuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas proses bisnis organisasi dalam mencapai tujuannya. Pemanfaatan teknologi dan sistem informasi ini tidak hanya terbatas pada dunia bisnis saja, namun juga dalam dunia Pendidikan.

Dikombinasikan dengan situasi dunia yang saat ini sedang dilanda dengan pandemi skala global, COVID-19, yang telah berlangsung lebih dari 2 tahun inipun menyebabkan peningkatan penggunaan teknologi dalam dunia Pendidikan. Pembelajaran jarak jauh secara





daringpun terpaksa harus dilakukan demi mendukung kebijakan pemerintah dalam menekan jumlah pasien COVID-19 yang kian meningkat setiap harinya. Penggunaan *e-learning* semakin meningkat diberbagai jenjang Pendidikan mulai dari SD (Sekolah Dasar) sampai ke bangku perkuliahan. *E-learning* atau *electronic learning* sendiri merupakan suatu konsep pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan media elektronik sehingga pengajar dan murid tidak perlu bertatap muka dalam penyampaian materi dan penyelesaian tugas yang diberikan.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie merupakan salah satu institusi pendidikan tinggi yang juga memanfaatkan *e-learning* dalam proses kerjanya. Walaupun, sebenarnya *e-learning* sudah ada dan digunakan oleh Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie sebelum adanya COVID-19, namun intensitas penggunaannya semakin meningkat dikarenakan *social distancing* yang diberlakukan oleh pemerintah. *E-learning* ini juga mengalami beberapa pembaharuan demi menyesuaikan dengan konsep pembelajaran yang baru. Dengan demikian berbagai kegiatan belajar-mengajarpun mengandalkan *e-learning* sebagai media utamanya.

Namun, penggunaan *e-learning* ini juga memiliki kendala tersendiri. Kendala yang sering dialami dalam penggunaan *e-learning* biasanya berasal dari bagian teknis, mulai dari perangkat yang digunakan, koneksi internet, dan keadaan sistem yang digunakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan meningkatnya intensitas penggunaan dari *e-learning* ini, dibutuhkan evaluasi, pemeliharaan dan pengelolaan sistem yang mumpuni agar *e-learning* dapat berjalan dengan baik dan juga dapat menunjang kegiatan pembelajaran di Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie. Proses evaluasi ini juga dibutuhkan untuk mengumpulkan informasi mengenai kinerja sistem yang ada dan informasi ini pada akhirnya akan digunakan untuk membantu dalam pengambilan keputusan seputar pemeliharaan dan pengelolaan sistem. Proses ini juga membantu meningkatkan performa, efektivitas dan

produktifitas karena dari proses evaluasi inilah dapat dinilai apakah suatu sistem sudah berjalan sesuai dengan perencanaan dan tujuan awal yang telah ditetapkan atau tidak sehingga dapat diambil tindakan secara tepat untuk mengatasi masalah yang mungkin muncul.

Tata Kelola (*Governance*) merupakan rangkaian proses, kebiasaan, kebijakan, aturan, dan institusi yang memengaruhi pengarahannya, pengelolaan, serta pengontrolan suatu perusahaan atau korporasi. Tata kelola juga mencakup hubungan antara para pemangku kepentingan (*stakeholder*) yang terlibat serta tujuan pengelolaan perusahaan. Tata Kelola (TI) sangat penting ada pada sebuah organisasi karena dapat membantu menyelaraskan visi dan misi dari sebuah organisasi. Tata Kelola TI mempunyai banyak *tools*, dan mempunyai berbagai metode yang digunakan salah satunya adalah COBIT.

COBIT merupakan singkatan dari *Control Objectives for Information and Related Technology*. COBIT sendiri merupakan kerangka kerja yang dibuat oleh ISACA (*Information Systems Audit and Control Association*) untuk tata kelola dan manajemen TI. Ini dirancang untuk menjadi alat pendukung bagi manajer dan memungkinkan menjembatani kesenjangan penting antara masalah teknis, risiko bisnis, dan persyaratan kontrol. COBIT adalah pedoman yang diakui secara menyeluruh yang dapat diterapkan pada organisasi apa pun di industri apa pun. Secara keseluruhan, COBIT memastikan kualitas, kontrol, dan keandalan sistem informasi dalam suatu organisasi, yang juga merupakan aspek terpenting dari setiap bisnis modern. Untuk mengetahui tata kelola TI yang ada pada sebuah organisasi atau perusahaan berjalan dengan baik atau tidak dapat menggunakan sebuah kerangka kerja COBIT 5. COBIT 5 memungkinkan pengelolaan dan pengaturan TI yang lebih baik dalam lingkup organisasi, yang meliputi seluruh lingkup bisnis dan fungsional TI yang mempertimbangkan kepentingan *stakeholder* yang terkait TI. COBIT 5 memiliki domain yang berfokus pada proses tata Kelola yaitu domain EDM (*Evaluate, Direct, & Monitor*).





Domain ini memiliki fungsi untuk mengevaluasi, mengarahkan dan memonitor manajemen TI secara keseluruhan. Domain EDM ini bertujuan yang bertujuan untuk memastikan bahwa kebutuhan, kondisi dan pilihan *stakeholder* telah di evaluasi dan telah disetujui oleh tujuan perusahaan dan mengarahkan melalui prioritasasi dan pengambilan keputusan, serta pemantauan performa dan kesesuaian dengan arah dan tujuan. Domain ini juga memiliki subdomain yang membantu dalam memberikan kategori penilaian yaitu: EDM01 *Ensure Governance Framework*, EDM02 *Ensure Benefits Delivery*, EDM03 *Ensure Risk Optimisation*, EDM04 *Resource Optimisation* dan EDM05 *Stakeholder Transparency*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah maka Peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kendala apa saja yang dialami dalam penggunaan e-learning sebagai media pembelajaran?
2. Dimasa pandemi seperti saat ini, Tata Kelola sistem LMS yang seperti apa yang dapat menunjang aktivitas pembelajaran dengan baik?
3. Penilaian dan evaluasi Tata Kelola pada domain apa yang dapat memberikan gambaran mengenai kinerja sistem LMS?
4. Sudah sampai sejauh mana tingkat kematangan dari sistem LMS yang ada di Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie?
5. Apakah kinerja sistem LMS yang ada sudah sesuai dengan harapan?



C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan maka penelitian ini dibatasi oleh beberapa hal, yaitu:

1. Penilaian dan evaluasi Tata Kelola pada domain apa yang dapat memberikan gambaran mengenai kinerja sistem LMS?
2. Sudah sampai sejauh mana tingkat kematangan dari sistem LMS yang ada di Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie?
3. Apakah kinerja sistem LMS yang ada sudah sesuai dengan harapan?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Tata Kelola yang dilakukan oleh Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie pada sistem *e-learning* dan mengukur tingkat kematangan dari sistem tersebut dengan menggunakan COBIT 5 yang berfokus pada domain EDM (*Evaluate, Direct, Monitor*) serta mengetahui bagaimana kinerja dari sistem dengan menggunakan Analisis Kesenjangan.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, yaitu:

1. Institusi

Dapat memberikan gambaran seputar kondisi Tata Kelola pada sistem *e-learning* dengan menggunakan kerangka kerja COBIT 5 sehingga untuk kedepannya dapat dilakukan peningkatan atau perbaikan terhadap sistem yang telah ada.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



2. Penulis

Ⓒ Dapat mengembangkan wawasan, pengetahuan dan pengalaman mengenai Tata Kelola TI serta kinerja dari kerangka kerja dari COBIT 5.

3. Pengguna

Dapat memberikan gambaran seputar kondisi dari sistem *e-learning* yang digunakan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Ⓒ Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.