

# BAB I PENDAHULUAN

## I.1 Latar Belakang

Desa menurut UU No. 6 Tahun 2014, adalah kesatuan masyarakat hukum yang memiliki batas wilayah yang berwenang untuk mengatur dan mengurus urusan pemerintahan, kepentingan masyarakat setempat berdasarkan prakarsa masyarakat, hak asal usul, dan/atau hak tradisional yang diakui dan dihormati dalam sistem pemerintahan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Indonesia memiliki indeks desa membangun atau IDM sebagai alat pengukuran kemandirian suatu desa berdasarkan aspek sosial, ekonomi dan ekologi. IDM mengklasifikasi hasil analisis kemajuan desa berdasarkan status kemajuan dan kemandirian menjadi 5 klasifikasi yaitu mandiri, maju, berkembang, tertinggal dan sangat tertinggal. Berdasarkan situs IDM pada tahun 2022, Indonesia yang memiliki desa dengan status mandiri sebanyak 6.239 desa (8,43%), dengan status maju sebanyak 20.248 desa (27,36%), dengan status berkembang sebanyak 33.892 desa (45,79%), dengan status tertinggal sebanyak 9.233 desa (12,47%) dan dengan status sangat tertinggal sebanyak 4.407 desa (5,95%). Data tersebut menunjukkan bahwa masih banyak desa yang belum maju di Indonesia. Oleh karena itu, pembangunan desa merupakan isu penting di Indonesia. Salah satu cara terbaik untuk membangun desa yaitu dengan menerapkan konsep *smart village*.

*Smart village* merupakan konsep pembangunan sebuah desa dengan mengintegrasikan teknologi informasi terhadap kehidupan masyarakat perdesaan. *Smart village* akan berbeda-beda antar wilayah, karena *smart village* bergantung pada potensi desa berdasarkan hasil analisis. Oleh karena itu, diperlukan sebuah *blueprint* yaitu sebuah gambaran dalam pemetaan strategis IT dengan pendekatan *framework Enterprise Architecture*. *Enterprise architecture* merupakan proses menerjemahkan visi dan strategi bisnis ke dalam perubahan perusahaan yang efektif dengan menciptakan, mengomunikasikan, dan meningkatkan prinsip dan model utama yang menggambarkan keadaan masa depan perusahaan dan memungkinkan evolusinya.

Pemanfaatan teknologi pada aspek layanan pariwisata merupakan salah satu bagian dari pengembangan *smart village*. Layanan pariwisata pada desa secara

umumnya masih belum terintegrasi. Hal ini dapat menyebabkan tidak meratanya pelayanan pariwisata di desa. Selain itu terdapat beberapa tantangan yang terjadi dalam pelaksanaan pariwisata di desa. Sebagai contoh, menurut dokumen rencana pembangunan jangka menengah daerah Kabupaten Sragen, beberapa permasalahan yang ada di Kabupaten Sragen meliputi, kurang optimalnya kunjungan wisata, rendahnya kemitraan pemerintah daerah dengan dunia usaha, dan kurang maksimalnya pengelolaan lokasi wisata di Sragen. Oleh karena itu diperlukannya pemetaan strategis *blueprint smart village* pada layanan pariwisata. Penyelarasan teknologi informasi yang baik dapat meningkatkan kualitas pelayanan pariwisata menjadi lebih efisien, dan dengan pelayanan yang baik, maka akan meningkatkan daya tarik desa terhadap calon wisatawan. Dengan menggunakan rancangan *enterprise architecture* diharapkan pelayanan pariwisata dapat terintegrasi dan responsif terhadap perubahan.

## **I.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimana rancangan *blueprint enterprise architecture* pada layanan pariwisata dengan menggunakan *framework* TOGAF ADM 9.2 berupa konsep *smart village*?
- b. Bagaimana rancangan *IT roadmap* untuk implementasi bagian dari konsep *smart village* pada layanan pariwisata?

## **I.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Menghasilkan rancangan *blueprint enterprise architecture* pada layanan pariwisata dengan menggunakan *framework* TOGAF ADM 9.2 berupa konsep *smart village*.
- b. Menghasilkan rancangan *IT roadmap* untuk implementasi bagian dari konsep *smart village* pada layanan pariwisata.

#### **I.4 Batasan Penelitian**

1. Perancangan *enterprise architecture* menggunakan *framework* TOGAF ADM 9.2 yang terdiri dari *Preliminary Phase*, *Architecture Vision*, *Business Architecture*, *Information Architecture*, *Technology Architecture*, *Opportunities and Solution*, dan *Migration Planning*.
2. Perancangan *enterprise architecture smart village* pada layanan pariwisata akan dilakukan pada desa di Kabupaten Sragen.

#### **I.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat yaitu:

1. Bagi pemerintah desa, hasil penelitian ini menghasilkan analisis dan perancangan *enterprise architecture* dalam konsep *smart village* yang dapat bermanfaat sebagai usulan dalam perkembangan desa dalam memenuhi Rencana Strategis (RENSTRA).
2. Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dalam perancangan *smart village* pada konsep *smart village* dan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.