

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Hubungan masyarakat di dunia pendidikan dasar merupakan salah satu faktor penting. Hubungan masyarakat merupakan hubungan dua arah antara sekolah dan masyarakat yang berguna untuk memusyawarahkan ide-ide dan informasi-informasi yang berguna untuk peningkatan mutu pendidikan. Proses belajar mengajar tidak hanya terbatas di sekolah saja. Akan tetapi disambung dengan pelajaran-pelajaran baru dari pengalaman hidupnya di masyarakat.

Selain hubungan masyarakat, perpustakaan juga merupakan faktor penting dalam dunia pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 Pasal 1 Ayat 1, perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka. Dalam rangka meningkatkan kecerdasan kehidupan bangsa, perlu ditumbuhkan budaya gemar membaca melalui pengembangan dan pendayagunaan perpustakaan sebagai sumber informasi.

Namun pada kenyataannya terdapat banyak masalah/ kendala pada bagian hubungan masyarakat dan perpustakaan di sekolah-sekolah di Indonesia. Permasalahan pada bagian hubungan masyarakat adalah belum terjalinnya hubungan yang erat antara sekolah, guru, siswa, orangtua, dan masyarakat, dan belum terdapat wadah komunikasi yang efektif antara sekolah, guru, siswa, orangtua, dan masyarakat. Sedangkan permasalahan pada bidang perpustakaan antara lain pengelolaan buku yang kurang profesional dan pelayanan perpustakaan yang kurang memuaskan.

Permasalahan tersebut dikarenakan belum terintegrasinya bagian hubungan masyarakat dan perpustakaan di sekolah dengan teknologi informasi. Teknologi informasi dirasa dapat mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut. Dengan adanya teknologi informasi, dapat dikembangkan sebuah portal hubungan

masayarakat yang dapat menyediakan informasi tentang sekolah, publikasi sekolah, hubungan dengan pihak sponsor/ penyedia beasiswa, dan komunitas online sekolah. Selain itu, pada bagian perpustakaan dapat dibangun perpustakaan online dan sistem perpustakaan yang telah terkomputerisasi mulai dari proses pendaftaran anggota perpustakaan, pengelolaan pengunjung perpustakaan, analisa kebutuhan bahan pustaka, penerimaan dan pengelolaan bahan pustaka, peminjaman buku, pengembalian buku, dan pembuatan laporan.

Portal hubungan masyarakat serta perpustakaan online pada sekolah tersebut merupakan bagian dari suatu e-School. E-School merupakan suatu aplikasi berbasis elektronik yang membantu penyelenggara satuan pendidikan tingkat dasar dan menengah menerapkan Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan (SNP). Dalam Peraturan Pemerintah (PP) No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP) disebutkan bahwa pengelolaan oleh satuan pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah diharuskan menerapkan Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) yang ditunjukkan dengan kemandirian, kemitraan, partisipasi, keterbukaan, dan akuntabilitas (pasal 49 ayat 1).

Untuk menghasilkan e-School yang baik diperlukan adanya solusi berupa pemodelan enterprise yang mengintegrasikan elemen-elemen yang berbeda pada suatu sekolah. Enterprise Architecture bisa menjadi manajemen program yang berfungsi memberi pandangan yang terkoordinasi dan mampu dilaksanakan dari arah strategis perusahaan, pelayanan bisnis, arus informasi, dan pemanfaatan sumber daya (Bernard, 2005, p.33).

Untuk mengembangkan dan mengelola arsitektur enterprise tersebut perlu diadopsi sebuah framework dan metodologi. Pada saat ini Enterprise Architecture Framework didominasi oleh 4 terbesar yaitu Zachman Framework for Enterprise Architecture, The Open Group Architecture Framework (TOGAF), The Federal Enterprise Architecture (FEA), Gartner (Meta Framework).

TOGAF adalah sebuah framework yang dikembangkan oleh The Open Group's Architecture Framework pada tahun 1995. TOGAF memberikan metode yang

detail bagaimana membangun dan mengelola serta menerapkan Enterprise Architecture dan sistem informasi yang disebut dengan Architecture Development Method (ADM) (Open Group, 2011). Salah satu kelebihan dari TOGAF yaitu sifatnya yang fleksibel dan bersifat open source.

I.2 Rumusan Masalah

Masalah utama yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mendefinisikan TOGAF ADM untuk pemodelan *enterprise architecture* dalam mendukung aktivitas bisnis pendidikan sekolah khususnya pada fungsi hubungan masyarakat dan perpustakaan.
2. Bagaimana model arsitektur enterprise yang tepat untuk diterapkan pada sekolah-sekolah di Bandung secara generik.

I.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendefinisikan TOGAF ADM untuk pemodelan *enterprise architecture* dalam mendukung aktivitas bisnis pendidikan sekolah, khususnya pada bidang hubungan masyarakat dan perpustakaan.
2. Mengetahui pemodelan *enterprise architecture* yang sesuai untuk diterapkan di sekolah-sekolah secara generik (mulai dari jenjang pendidikan SD hingga SMA / SMK) di Bandung.

I.4 Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari adanya penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Membantu sekolah dalam memperbaiki sistem manajemen dan operasionalnya sehingga pengelolaan manajemen pendidikan menjadi lebih baik, khususnya pada bidang hubungan masyarakat dan perpustakaan.
2. Dapat dijadikan referensi bagi para peneliti yang ingin mencoba membuat atau mengembangkan aplikasi *e-School*.
3. Bagi peneliti, dapat mengetahui *enterprise architecture* yang cocok untuk diterapkan pada sekolah-sekolah di Indonesia dengan menggunakan TOGAF.

I.5 Batasan Masalah

Adapun yang menjadi ruang lingkup masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pemodelan arsitektur enterprise yang dibahas dibatasi hingga fase *Technology Architecture* dan tidak sampai ke fase *Architecture Realization*.
2. Penelitian mengambil sampel yang berfokus pada aktivitas bisnis sekolah dari jenjang pendidikan dasar hingga menengah dari beberapa sekolah yang ada di Bandung.