

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan termasuk di sektor pemerintahan. Penggunaan teknologi telah menjadi kunci dalam meningkatkan efisiensi, transparansi, dan akuntabilitas dalam penyelenggaraan tugas-tugas pemerintahan. Badan Pengawas Pemilu (Bawaslu) sebagai Lembaga yang bertanggung jawab dalam mengawasi pelaksanaan pemilu di Indonesia sehingga perlu beradaptasi dengan perkembangan teknologi ini untuk memperkuat fungsinya.

Bawaslu Kota Surabaya sebagai bagian dari Bawaslu RI, menghadapi tantangan dalam pengelolaan dan akses dokumen serta data yang semakin meningkat. Dalam proses pengawasan dan pelaporan, Bawaslu membutuhkan sistem pengelolaan data yang efisien dan dapat diakses dengan mudah oleh seluruh staff dan petugas terkait. Namun saat ini, bank data pusat yang digunakan secara nasional sering mengalami kendala seperti lambatnya akses (ngelag) karena tingginya volume penggunaan oleh seluruh Bawaslu di Indonesia. Hal ini tentu saja menghambat kinerja dan efektivitas Bawaslu Kota Surabaya dalam melaksanakan tugasnya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibuatlah website E-library khusus untuk pihak Bawaslu Surabaya. Diharapkan, website E-library ini dapat menjadi solusi digitalisasi dan akses dokumen yang lebih efisien dan terstruktur, serta dapat diakses secara internal oleh Bawaslu Kota Surabaya tanpa bergantung pada bank data pusat yang sering mengalami kendala. Metode Agile Scrum dipilih dalam proses pembuatan website E-library ini karena pendekatannya yang iterative dan fleksibel, sehingga memungkinkan tim pengembangan untuk beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan kebutuhan dan memastikan hasil akhir yang sesuai dengan harapan pengguna.

Dengan implementasi E-library ini, diharapkan Bawaslu Kota Surabaya dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pengelolaan dan akses

dokumen, serta memperkuat fungsi pengawasan dan pelaporan yang menjadi tugas utamanya.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang diangkat pada praktek kerja lapang ini adalah bagaimana merancang dan membangun website E-library sebagai digitalisasi dan akses dokumen untuk Bawaslu Kota Surabaya yang dapat mengatasi masalah lambatnya akses pada bank data pusat.

### **1.3 Tujuan**

Tujuan pelaksanaan kegiatan praktek kerja lapang ini adalah merancang dan membangun website E-library sebagai digitalisasi dan akses dokumen Bawaslu Kota Surabaya yang efektif dan efisien untuk mengatasi masalah lambatnya akses pada bank data pusat.

### **1.4 Manfaat**

Manfaat dari pelaksanaan kegiatan praktek kerja lapang ini adalah multifaset dan signifikan bagi Bawaslu Kota Surabaya. Website E-library yang dirancang dan dibangun akan memberikan solusi digitalisasi dokumen yang lebih efisien, mengurangi ketergantungan pada bank data pusat yang sering mengalami kendala akses. Dengan demikian, akses terhadap dokumen-dokumen penting akan menjadi lebih cepat dan terstruktur, memungkinkan staf dan petugas Bawaslu untuk bekerja lebih produktif dan responsif dalam menjalankan tugas pengawasan dan pelaporan. Selain itu, E-library ini akan meningkatkan transparansi dan akuntabilitas dalam pengelolaan dokumen, karena seluruh proses penyimpanan dan akses akan terdokumentasi dengan baik dan dapat diaudit secara mudah. Penggunaan metode Agile Scrum dalam pengembangan E-library juga memberikan manfaat tambahan berupa fleksibilitas dan kemampuan beradaptasi terhadap perubahan kebutuhan, memastikan bahwa platform yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Secara keseluruhan, implementasi E-library ini diharapkan dapat memperkuat fungsi pengawasan dan pelaporan Bawaslu Kota Surabaya, serta memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kinerja dan efektivitas lembaga tersebut dalam melaksanakan tugasnya.