

**AUDIT SISTEM INFORMASI MELALUI WEBSITE SISTEM
PERIZINAN BERUSAHA TERINTEGRASI SECARA ELEKTRONIK
(OSSRBA) DARI SISI PENGGUNA DI PT SLI MENGGUNAKAN
FRAMEWORK COBIT 5**

Sigit Auliana¹, Michael Thomas Imanuel Narmo²
Universitas Bina Bangsa

E-mail: pasigit@gmail.com¹, michaelnarmo@gmail.com²

Abstract

This study audits the information system in the OSSRBA system of Tangerang City using the COBIT 5 framework. The purpose of this audit is to determine how effective and safe the system is. By using a qualitative research method by means of direct observation and interviews with notary officers who operate the OSSRBA application and using the framework in COBIT 5 with the MEA01 and MEA03 domains in this study. It was found that the OSSRBA web-based application is not integrated with the Indonesian Ministry of Law system. Sometimes the system often experiences errors that make employees slow in completing their work, an audit is needed to evaluate this system. From these findings, the researcher suggests that Tangerang City conduct a system evaluation or make some changes so that the system does not error and is slow again when used.

Keywords — Information System Audit, OSSRBA, Framework, COBIT 5.

Abstrak

Penelitian ini mengaudit sistem informasi pada sistem OSSRBA Kota Tangerang menggunakan framework COBIT 5, Tujuan dilakukan audit ini untuk mengetahui seberapa efektif dan aman sistem yang dimiliki. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan cara observasi langsung dan wawancara pada petugas notaris yang mengoperasikan aplikasi OSSRBA serta menggunakan kerangka kerja yang ada pada COBIT 5 dengan domain MEA01 dan MEA03 pada penelitian ini. Ditemukan bahwa Aplikasi berbasis web OSSRBA tidak terintegrasi dengan sistem kementerian hukum RI. Terkadang sistem sering mengalami error yang membuat pegawai lambat dalam menyelesaikan kerjanya, perlu adanya audit untuk mengevaluasi sistem ini. Dari hasil temuan tersebut peneliti menyarankan Kota Tangerang untuk melakukan evaluasi sistem atau melakukan beberapa perubahan agar sistem tidak eror dan lambat lagi ketika digunakan.

Kata Kunci — Audit Sistem Informasi, OSSRBA, Framework, COBIT 5.

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, teknologi informasi memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas layanan publik. Salah satu aplikasi yang berfungsi untuk memfasilitasi masyarakat dalam melakukan perizinan berusaha terintegrasi secara elektronik adalah aplikasi web OSSRBA di Kota Tangerang Selatan. Aplikasi ini bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mengakses layanan perizinan berusaha, sehingga diharapkan dapat mempercepat proses perizinan dan meningkatkan kepuasan masyarakat.

Pengembangan suatu daerah tidak terlepas dari pembahasan mengenai aspek kehidupan yang sedang mengalami perkembangan dengan amat pesat terutama pada bidang teknologi yang terus menunjukkan kemajuan, dan kemajuan inilah yang mendorong masyarakat untuk turut serta mengikuti perkembangan tersebut agar tidak menjadi

masyarakat yang tertinggal dan karena itulah yang melatar belakangi pemerintah daerah untuk bagaimana caranya melakukan pembangunan daerah yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini untuk seluas luas nya kepentingan masyarakat dan untuk memudahkan segala urusan pemerintah dan masyarakat yang tentu saja dengan juga melibatkan partisipasi masyarakat didalamnya.

Pengembangan daerah juga erat kaitan nya dengan bagaimana pemerintah daerah memberikan pelayanan hukum. bahwa pelayanan publik dapat menentukan sudah baik atau belum nya suatu pemerintahan. Ketika pelayanan publik suatu daerah sudah dapat menyelesaikan permasalahan di daerah maka pelayanan tersebut sudah dapat dikatakan memadai dan pemerintahan tersebut sudah dapat dikatakan baik. Artinya, peningkatan pelayanan publik merupakan suatu keharusan dalam hal pembangunan juga pengembangan suatu daerah.

Dengan adanya kemajuan Teknologi Informasi (TI) akan memberikan peluang yang tinggi untuk dapat dimanfaatkan secara luas, salah satunya dalam dunia perpajakan. Peran Teknologi Informasi (TI) dalam dunia perpajakan akan menunjang proses bisnis yang terdapat di dalamnya, hal ini tentunya menjadi salah satu faktor bagi suatu organisasi dalam rangka mencapai tujuan organisasi yang ada.

Dengan kemajuan berusaha di indonesia semakin kompetitif dan cepat untuk meningkatkan daya saing bangsa indonesia dan memudahkan iklim inveestasi di indonesia, maka pemerintah membuat suatu pelayanan satu pintu yang berbasis elektronik untuk memudahkan orang atau badan hukum baik dari jalan maupun luar negeri untuk mendapatkan perizinan berusaha di indonesia.

Berdasarkan paparan di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“AUDIT SISTEM INFORMASI MELALUI WEBSITE SISTEM PERIZINAN BERUSAHA TERINTEGRASI SECARA ELEKTRONIK (OSSRBA) DARI SISI PENGGUNA DI PT SLI MENGGUNAKAN FRAMEWORK COBIT 5”**.

2. METODE

Penyelesaian tugas khusus ini dilakukan dengan jenis dan sumber data sebagai berikut:

1) Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan langsung dari sumber aslinya melalui observasi, wawancara, eksperimen, atau pengamatan langsung. Dalam penelitian ini sumber data primer yang diperoleh dan dikumpulkan langsung dari Supporting Legalitas Indonesia Kota Tangerang Selatan.

2) Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan oleh pihak lain sebelumnya dan tersedia digunakan kembali. Data ini dapat diperoleh dari sumber seperti publikasi ilmiah, laporan pemerintah, atau sumber online. Dalam sumber sekunder ini, penelitian diambil dari buku penunjang dan data hasil observasi yang berkaitan dengan penelitian.

3) Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi (Pengamatan)

Teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung atau tidak langsung suatu objek, subjek, atau fenomena secara sistematis dan terencana.

2. Interview (Wawancara)

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan proses interaksi antara pewawancara dan orang yang diwawancarai. Interaksi tersebut berupa upaya pewawancara untuk bertanya langsung kepada sumber informasi terkait sesuatu yang sedang diteliti.

3. Studi Dokumen

Metode pengumpulan data dengan mempelajari dokumen-dokumen yang ada untuk mendapatkan informasi yang relevan dengan masalah yang sedang diteliti. Dokumen-dokumen ini dapat berupa dokumen tertulis, gambar, hasil karya, maupun elektronik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tinjauan pustaka adalah bagian dari sebuah penelitian atau karya ilmiah yang menyajikan rangkuman dan evaluasi dari literatur terkait dengan topik yang diteliti. Tinjauan pustaka bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang kerangka konseptual, teori, penelitian terdahulu, dan temuan-temuan yang relevan dengan topik penelitian atau karya ilmiah yang sedang dibuat.

1) Hukum

Pengertian hukum tidaklah mudah didefinisikan. Secara leksikal, hukum adalah peraturan atau adat yang secara resmi dianggap mengikat yang dikukuhkan oleh penguasa atau pemerintah. Hukum juga meliputi aturan berupa undang-undang serta peraturan terkait, kaidah dalam masyarakat, dan keputusan yang ditetapkan oleh penegak hukum.

2) Sistem Informasi

Sistem informasi pelayanan publik yang selanjutnya disebut Sistem Informasi adalah rangkaian kegiatan yang meliputi penyimpanan dan pengelolaan informasi serta mekanisme penyampaian informasi dari Penyelenggara kepada masyarakat dan sebaliknya dalam bentuk lisan, tulisan Latin, tulisan dalam huruf Braile, bahasa gambar, dan/atau bahasa lokal, serta disajikan secara manual ataupun elektronik.

Sistem Informasi adalah serangkaian prosedur untuk melaksanakan suatu fungsi dan kegiatan yang mencakup pengumpulan, pengolahan, penganalisisan, penyimpanan, penyajian, dan penyebaran data dan informasi.

3) Teori COBIT 5

Informasi merupakan sumber daya utama bagi perusahaan. Teknologi memegang peranan penting yang dapat meningkatkan fungsi informasi pada perusahaan, sosial, publik dan lingkungan bisnis. COBIT 5 memberikan layanan kerangka kerja secara komprehensif untuk membantu pemerintah dan manajemen TI dalam sebuah perusahaan mencapai tujuan yang diharapkan. COBIT 5 for Information Security yang dijelaskan pada gambar 1 merupakan bagian dari COBIT 5 secara utuh, dimana fokus pada COBIT 5 for Information Security lebih ditekankan pada keamanan informasi dan memberikan gambaran secara detail dan praktikal tentang panduan bagi para profesional keamanan informasi dan orang-orang yang merupakan bagian dari perusahaan yang memiliki ketertarikan di bidang keamanan informasi. Secara umum, saya dapat mengatakan pengertian COBIT 5 adalah sebuah framework atau kerangka kerja yang memberikan layanan kepada perusahaan, baik itu perusahaan, organisasi, maupun pemerintahan dalam mengelola dan memajemen aset atau sumber daya TI untuk mencapai tujuan perusahaan tersebut.

COBIT 5 menyediakan pedoman untuk memetakan dan memilih domain dan proses agar penilaian sesuai dengan kebutuhan penelitian yang dilakukan, yang tentunya mengacu pada tujuan strategis objek penelitian dalam hal optimalisasi sistem informasi OSSRBA di Supporting Legalitas Indonesia.

Tabel 1. Enterprise Goals

Figure 4—COBIT 5 Enterprise Goals				
BSC Dimension	Enterprise Goal	Relation to Governance Objectives		
		Benefits Realisation	Risk Optimisation	Resource Optimisation
Financial	1. Stakeholder value of business investments	P		S
	2. Portfolio of competitive products and services	P	P	S
	3. Managed business risk (safeguarding of assets)		P	S
	4. Compliance with external laws and regulations		P	
	5. Financial transparency	P	S	S
Customer	6. Customer-oriented service culture	P		S
	7. Business service continuity and availability		P	
	8. Agile responses to a changing business environment	P		S
	9. Information-based strategic decision making	P	P	P
	10. Optimisation of service delivery costs	P		P
Internal	11. Optimisation of business process functionality	P		P
	12. Optimisation of business process costs	P		P
	13. Managed business change programmes	P	P	S
	14. Operational and staff productivity	P		P
	15. Compliance with internal policies		P	
Learning and Growth	16. Skilled and motivated people	S	P	P
	17. Product and business innovation culture	P		

Figure 5—IT-related Goals		
IT BSC Dimension		Information and Related Technology Goal
Financial	01	Alignment of IT and business strategy
	02	IT compliance and support for business compliance with external laws and regulations
	03	Commitment of executive management for making IT-related decisions
	04	Managed IT-related business risk
	05	Realised benefits from IT-enabled investments and services portfolio
	06	Transparency of IT costs, benefits and risk
Customer	07	Delivery of IT services in line with business requirements
	08	Adequate use of applications, information and technology solutions
Internal	09	IT agility
	10	Security of information, processing infrastructure and applications
	11	Optimisation of IT assets, resources and capabilities

	12	Enablement and support of business processes by integrating applications and technology into business processes
	13	Delivery of programmes delivering benefits, on time, on budget, and meeting requirements and quality standards
	14	Availability of reliable and useful information for decision making
	15	IT compliance with internal policies
Learning and Growth	16	Competent and motivated business and IT personnel
	17	Knowledge, expertise and initiatives for business innovation

4) Flowchart

Flowchart adalah diagram alur yang digunakan untuk menggambarkan alur proses atau logika dari suatu sistem. Flowchart menggunakan simbol-simbol standar untuk menunjukkan aktivitas, kondisi, dan alur logika dari proses yang digambarkan. Flowchart bisa digunakan dalam berbagai bidang, seperti pengembangan perangkat lunak, perencanaan bisnis, dan manajemen proyek.

Dengan adanya flowchart ini akan memudahkan seseorang dalam menganalisa suatu hal, seperti pendapatan yang diperoleh dalam suatu perusahaan atau dalam menyusun suatu strategi. Bagi banyak orang mungkin sudah mengetahui apa yang dimaksud flowchart.

Flowchart adalah sebuah diagram yang menggambarkan alur proses atau alur logika suatu sistem. Flowchart menggunakan simbol-simbol standar untuk menunjukkan aktivitas, kondisi, dan alur logika dari proses yang digambarkan. Flowchart bisa digunakan dalam berbagai bidang, seperti pengembangan perangkat lunak, perencanaan bisnis, manajemen proyek, desain sistem, dan lain-lain

Ada beberapa jenis flowchart yang sering digunakan, antara lain:

1) Flowchart Proses

Digunakan untuk menggambarkan alur proses atau alur kerja dari suatu sistem atau aktivitas.

2) Flowchart Algoritma

Digunakan untuk menggambarkan alur logika dari suatu algoritma atau program komputer.

3) Flowchart Sistem

Digunakan untuk menggambarkan alur logika dari suatu sistem atau proses yang lebih kompleks.

4) Flowchart Struktur Kontrol

Digunakan untuk menggambarkan alur logika dari suatu struktur kontrol dalam pemrograman, seperti percabangan (if-then-else) dan perulangan (for, while).

5) Flowchart Pembuatan Keputusan

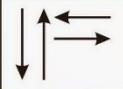
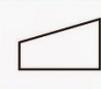
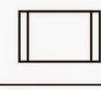
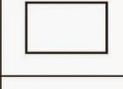
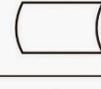
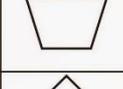
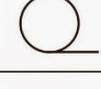
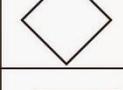
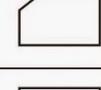
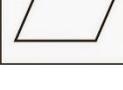
Digunakan untuk menggambarkan alur logika dari suatu proses pembuatan keputusan.

6) Flowchart DFD (Data Flow Diagram)

Digunakan untuk menggambarkan aliran data dalam suatu sistem atau proses.

7) Flowchart Swimlane

Digunakan untuk menggambarkan alur proses atau alur kerja dari suatu sistem yang dikelompokkan berdasarkan role atau otoritas.

	Flow Direction symbol Yaitu simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut juga connecting line.		Simbol Manual Input Simbol untuk pemasukan data secara manual on-line keyboard
	Terminator Symbol Yaitu simbol untuk permulaan (start) atau akhir (stop) dari suatu kegiatan		Simbol Preparation Simbol untuk mempersiapkan penyimpanan yang akan digunakan sebagai tempat pengolahan di dalam storage.
	Connector Symbol Yaitu simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses dalam lembar / halaman yang sama.		Simbol Predefine Proses Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (sub-program)/prosedure
	Connector Symbol Yaitu simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses pada lembar / halaman yang berbeda.		Simbol Display Simbol yang menyatakan peralatan output yang digunakan yaitu layar, plotter, printer dan sebagainya.
	Processing Symbol Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer		Simbol disk and On-line Storage Simbol yang menyatakan input yang berasal dari disk atau disimpan ke disk.
	Simbol Manual Operation Simbol yang menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh computer		Simbol magnetik tape Unit Simbol yang menyatakan input berasal dari pita magnetik atau output disimpan ke pita magnetik.
	Simbol Decision Simbol pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada.		Simbol Punch Card Simbol yang menyatakan bahwa input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu
	Simbol Input-Output Simbol yang menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya		Simbol Dokumen Simbol yang menyatakan input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau output dicetak ke kertas.

Gambar 1. Flowchart

5) UML (Unified Modelling Language)

UML singkatan dari "Unified Modelling Language" yaitu metode permodelan visual untuk merancang sistem berorientasi objek, atau pengertian UML adalah bahasa yang telah menjadi standar untuk visualisasi, perancangan dan pendokumentasian perangkat lunak. sistem. Saat ini, UML telah menjadi bahasa standar untuk menulis desain perangkat lunak.

1. Class Diagram

Class diagram adalah salah satu jenis diagram struktur pada UML yang menggambarkan detail struktur dengan jelas. Selain itu, class diagram dapat mendeskripsikan class, metode, atribut, dan hubungan dari setiap objek. Class diagram memiliki sifat statis, yakni hanya mampu menjelaskan hubungan apa yang terjadi, bukan menjelaskan apa yang terjadi jika kelasnya berhubungan.

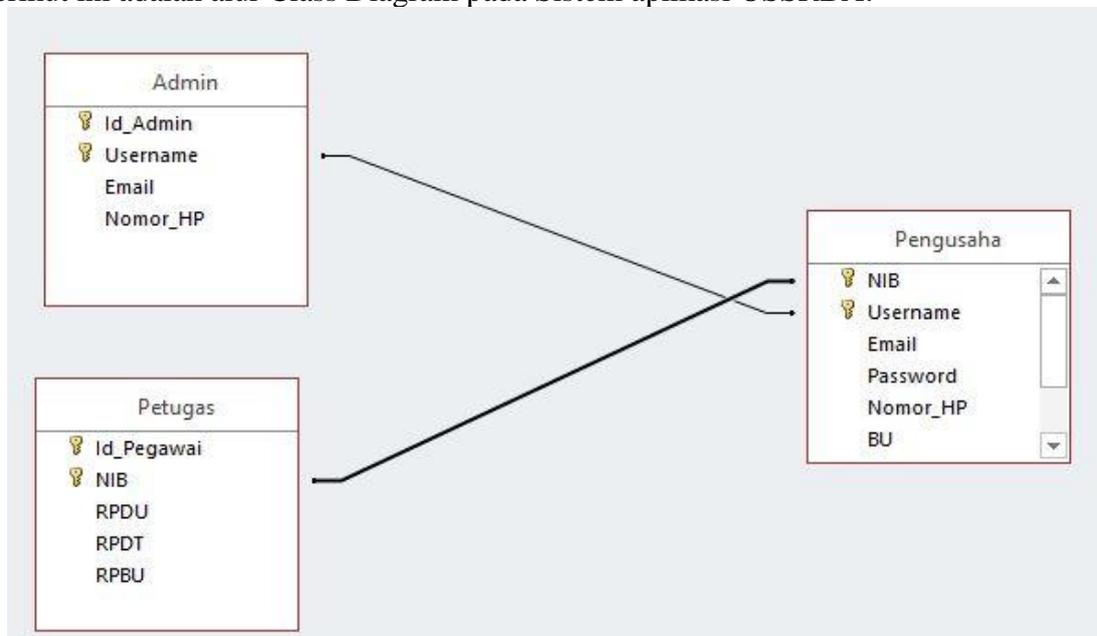
Permodelan class diagram cukup mudah digunakan sehingga sering diimplementasikan pada proyek aplikasi. Apabila diperhatikan, class diagram tidak berbeda jauh dengan ERD (Entity Relationship Diagram) terstruktur. Hanya saja, class diagram memiliki operasi sistem dan method.

Adapun desain model dari class diagram sendiri dibagi menjadi dua bagian. Bagian pertama merupakan penjabaran dari database. Sedangkan bagian kedua merupakan bagian dari modul MVC yang memiliki class interface, class control, dan class entity.

asosiasi / <i>association</i> 	relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
asosiasi berarah / <i>directed association</i> 	relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
generalisasi 	relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
kebergantungan / <i>dependency</i> 	relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas
agregasi / <i>aggregation</i> 	relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>)

Gambar 2. Class Diagram

Berikut ini adalah alur Class Diagram pada Sistem aplikasi OSSRBA:

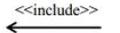
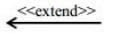


Gambar 3. Class Diagram Sistem OSSRBA

2. Use Case

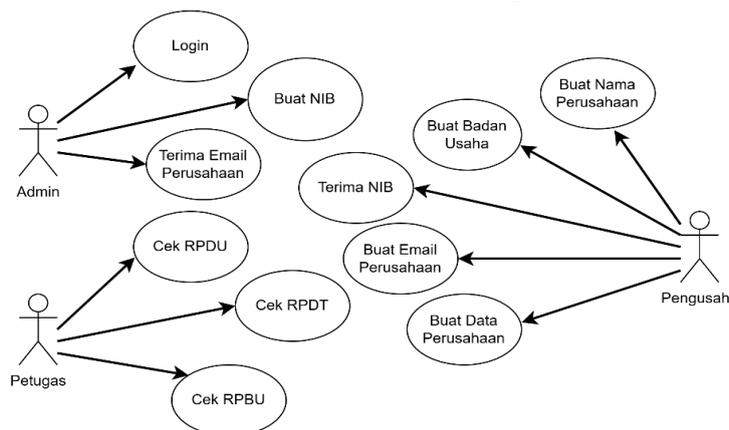
Diagram use case merupakan gambaran atau representasi dari interaksi yang terjadi antara sistem dan lingkungannya. Use case adalah teknik penemuan kebutuhan perangkat lunak yang dikenalkan pertama kali dalam metode pendekatan berbasis objek yang dikembangkan oleh Jacobson dan kawan-kawan pada tahun 1990an. Saat ini, diagram use case menjadi salah satu tipe dari Diagram Unified Modeling Language (UML) berbasis tingkah laku. Menurut Alistair Cockburn, use case mendeskripsikan tingkah laku sistem di berbagai kondisi dan bagaimana sistem

tersebut menanggapi permintaan pengguna. Use case didefinisikan dari sudut pandang aktor yang terlibat. Aktor merupakan orang atau alat yang menggunakan sistem tersebut atau bisa juga sebagai apapun yang berinteraksi dengan sistem. Contoh penggunaan diagram use case diantaranya adalah sebagai sistem startup, shutdown, session, transaksi, transfer, tarik tunai dan cek saldo.

Simbol	Keterangan
	Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan use case
	Use case : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
	Association : Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan use case
	Generalisasi : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan use case
	Menunjukkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya
	Menunjukkan bahwa suatu use case merupakan tambahan fungsional dari use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

Gambar 4. Use Case

Berikut ini adalah alur Use Case Diagram pada Sistem aplikasi OSSRBA:



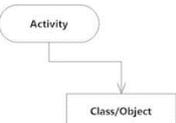
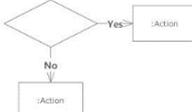
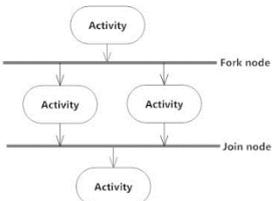
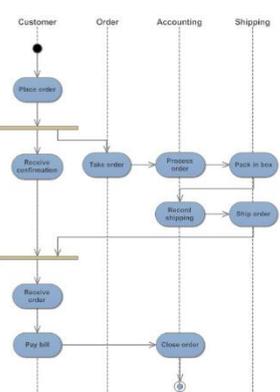
Gambar 5. Use Case Diagram Sistem OSSRBA

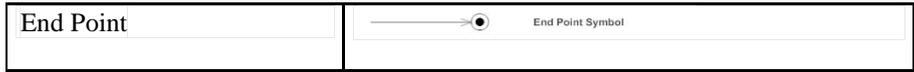
3. Activity Diagram

Activity diagram adalah diagram yang menyajikan urutan aktivitas dalam suatu sistem dan membentuk suatu alur atau aliran data. Bentuk visual dari activity diagram ini biasanya ditampilkan secara vertikal untuk pemodelan proses bisnis.

Activity diagram tidak memuat informasi tentang perilaku subjek, jadi fungsinya hanya untuk memberikan gambaran aktivitas atau alur kerja dalam suatu sistem dari awal sampai akhir. Maka, dapat dikatakan diagram ini menggambarkan algoritma dan menggambarkan pola aktivitas sebab-akibat secara paralel.

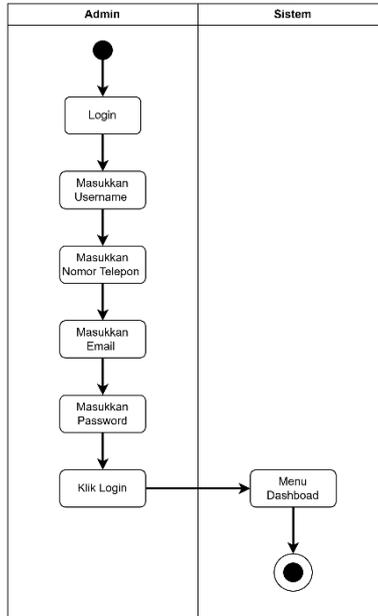
Untuk bisa mengerti konteks dan informasi di activity diagram secara menyeluruh, kamu harus memahami simbol-simbol khusus yang digunakan pada activity diagram. Perhatikan tabel berikut beserta keterangannya.

Nama	Simbol
Starting Point	 Start Point/Initial State
Activity	 Activity
Action Flow	 Action Flow
Decision	 Decision Symbol
Object Flow	 Object Flow
Guards	 Guard Symbols
Synchronization	<p>Synchronization</p> 
Time Event	 Time Event
Merge Event	 Merge
Sent and Receive Signal	 Signal sent and received
Interrupting Edge	 Interrupting Edge Symbols
Swimlanes	<p>UML Activity Diagram: Order Processing</p> 



Gambar 6. Activity Diagram

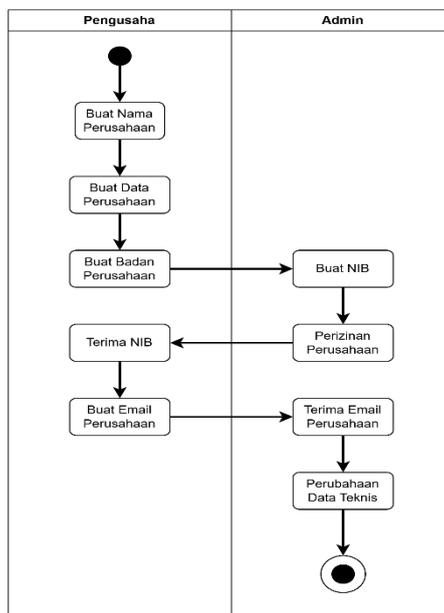
Berikut ini adalah alur Activity Diagram pada Sistem aplikasi OSSRBA:
 1. Activity Diagram Menu Login



Gambar 7 Activity Diagram Menu Login

Berikut penjelasan tentang activity diagram mengenai menu login:

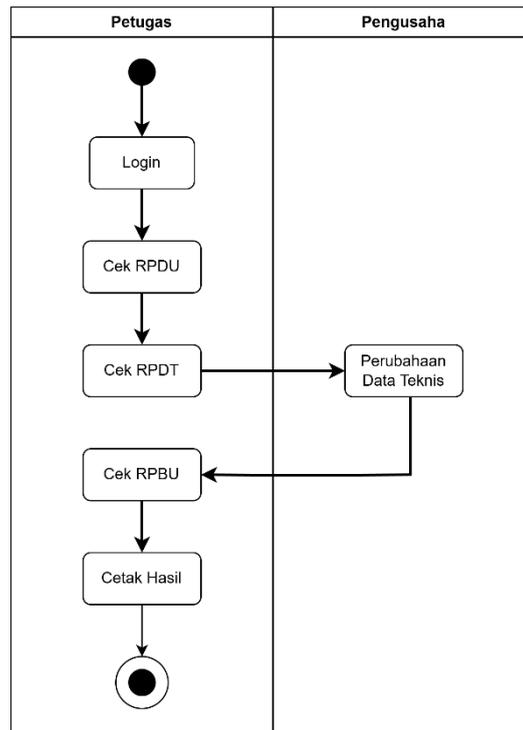
1. Admin masuk ke sistem
 2. Lalu admin memasukkan username, nomor telepon, email, password
 3. Admin klik login
 4. Admin masuk ke menu dasboard
5. Activity Diagram Menu Membuat Perusahaan



Gambar 8. Activity Diagram Menu Membuat Perusahaan

Berikut penjelasan tentang activity diagram mengenai menu membuat perusahaan :

1. Pengusaha buat nama perusahaan, data perusahaan, badan perusahaan
2. Admin buat NIB setelah itu perizinan perusahaan
3. Pengusaha terima NIB lalu buat email perusahaan
4. Admin terima email perusahaan supaya pengusaha bisa akses ke akun perusahaannya
5. Admin melakukan perubahan data teknis
6. *Activity Diagram Menu Cek Data*



Gambar 9. Activity Diagram Menu Cek Data

Berikut penjelasan tentang activity diagram mengenai menu cek data :

1. Petugas Login
2. Petugas Cek RPDU dan RPDT
3. Pengusaha Melakukan perubahan data teknis
4. Petugas Mengecek RPBU lalu mencetak hasilnya

6) Hasil Pemetaan COBIT 5

Berdasarkan tabel pemetaan di atas dapat diketahui untuk mencapai tujuan dalam penggunaan sistem informasi simampu yang efektif, maka enterprise goals yang akan dipilih adalah sebagai berikut :

Figure 5—IT-related Goals		
IT BSC Dimension	Information and Related Technology Goal	
Financial	01	Alignment of IT and business strategy
	02	IT compliance and support for business compliance with external laws and regulations
	03	Commitment of executive management for making IT-related decisions
	04	Managed IT-related business risk
Customer	08	Adequate use of applications, information and technology solutions
Internal	10	Security of information, processing infrastructure and applications
	11	Optimisation of IT assets, resources and capabilities
	12	Enablement and support of business processes by integrating applications and technology into business

		processes
	13	Delivery of programmes delivering benefits, on time, on budget, and meeting requirements and quality standards
	14	Availability of reliable and useful information for decision making
	15	IT compliance with internal policies
Learning and Growth	16	Competent and motivated business and IT personnel
	17	Knowledge, expertise and initiatives for business innovation

Selanjutnya, enterprise goals tersebut akan disesuaikan dengan IT-Related Goals yang sesuai. hasil pemetaan enterprise goals dengan IT-Related goals dapat dilihat dari gambar berikut:

Tabel 2. Mapping COBIT 5 Enterprise Goals to IT Related Goals Terpilih

		Figure 17—Mapping COBIT 5 Enterprise Goals to IT-related Goals																
		Enterprise Goal																
		1. Stakeholder value of business investments	2. Portfolio of competitive products and services	3. Managed business risk (safeguarding of assets)	4. Compliance with external laws and regulations	5. Financial transparency	6. Customer-oriented service culture	7. Business service continuity and availability	8. Agile responses to a changing business environment	9. Information-based strategic decision making	10. Information-based strategic decision making	11. Optimisation of business process functionality	12. Optimisation of business process costs	13. Managed business change programmes	14. Operational and staff productivity	15. Compliance with internal policies	16. Skilled and motivated people	17. Product and business innovation culture
IT-related Goal		Financial			Customer				Internal				Learning and Growth					
Financial	1	Alignment of IT and business strategy	P	P	S			P	S	P	P	S	P	S	P		S	S
	2	IT compliance and support for business compliance with external laws and regulations			S	P											P	
	3	Commitment of executive management for making IT-related decisions	P	S	S				S	S		S		P			S	S
	4	Managed IT-related business risk			P	S		P	S		P		S		S	S		
	5	Realised benefits from IT-enabled investments and services portfolio	P	P			S	S	S	S	P		S					S
	6	Transparency of IT costs, benefits and risk	S		S		P			S	P		P					
Customer	7	Delivery of IT services in line with business requirements	P	P	S	S		P	S	P	S	P	S	S			S	S
	8	Adequate use of applications, information and technology solutions	S	S	S			S	S	S	S	P	S		P		S	S
Internal	9	IT agility	S	P	S			S	P			P	S	S		S	S	P
	10	Security of information, processing infrastructure and applications			P	P		P									P	
	11	Optimisation of IT assets, resources and capabilities	P	S					S		P	S	P	S	S			S
	12	Enablement and support of business processes by integrating applications and technology into business processes	S	P	S			S	S		S	P	S	S	S			S
	13	Delivery of programmes delivering benefits, on time, on budget, and meeting requirements and quality standards	P	S	S			S			S		S	P				
	14	Availability of reliable and useful information for decision making	S	S	S	S			P		P		S					
	15	IT compliance with internal policies			S	S											P	
Learning and Growth	16	Competent and motivated business and IT personnel	S	S	P			S	S						P		P	S
	17	Knowledge, expertise and initiatives for business innovation	S	P				S	P	S		S	S				S	P

Jika dilihat dari gambar diatas terdapat beberapa IT-Related Goals yang sesuai dengan pemetaan enterprise goals terpilih, yang ber lambangkan “P” bisa disebut primary yang artinya diprioritaskan untuk dipilih, diantaranya adalah :

1. Alignment of IT and business strategy
2. IT compliance and support for business compliance with external laws and regulations
3. Commitment of executive management for making IT-related decisions
4. Managed IT-related business risk
5. Realised benefits from IT-enabled investments and services portfolio
6. Transparency of IT costs, benefits and risk
7. Adequate use of applications, information and technology solutions
8. IT agility
9. Security of information, processing infrastructure and applications
10. Enablement and support of business processes by integrating applications and technology into business processes
11. Delivery of programmes delivering benefits, on time, on budget, and meeting requirements and quality standards
12. Availability of reliable and useful information for decision making
13. IT compliance with internal policies
14. Competent and motivated business and IT personnel
15. Knowledge, expertise and initiatives for business innovation

Table 3. Mapping COBIT 5 IT-Related Goals Terpilih

Figure 18—Mapping COBIT 5 IT-related Goals to Processes

			IT-related Goal																	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
COBIT 5 Process			Financial					Customer			Internal							Learning and Growth		
Deliver, Service and Support	DSS01	Manage Operations	P	S	P	S	S	S	P		S	S	S	S	S	S	S	S	S	
	DSS02	Manage Service Requests and Incidents	P		S			P	P	P	S			S	S	S		S	P	
	DSS03	Manage Problems	S	S	S	P			P	S	S		P			S	S	P	S	
	DSS04	Manage Continuity	S		S	S	S	S	S	S	P		P			S			P	S
	DSS05	Manage Security Services	S	S	P				P	P						S	S	S		S
Monitor, Evaluate and Assess	MEA01	Monitor, Evaluate and Assess Performance and Conformance	S	S	P	P	S	P	P						S	S	P		S	
	MEA02	Monitor, Evaluate and Assess the System of Internal Control	S	P	P				P	P					S	S	P		S	
	MEA03	Monitor, Evaluate and Assess Compliance With External Requirements	S	P	P				P	P					S	S	P		S	

Dari hasil pemetaan di atas dapat diketahui bahwa IT-Related Goals terpilih menghasilkan proses COBIT 5 primary, diantaranya sebagai berikut :

Temuan	Rekomendasi
1. IT compliance and support for business compliance with external laws and regulations	MEA03
2. Commitment of executive management for making IT- related decisions	MEA01,MEA03
3. Transparency of IT costs, benefits and risk	MEA01,MEA03
4. Delivery of IT services in line with business requirements	MEA01,MEA03
5. IT compliance with internal policies	MEA01,MEA03

Dari COBIT 5 Process tersebut dua proses yang paling sesuai dengan sistem OSSRBA yaitu MEA01 (Evaluasi, dan Menilai kinerja dan kesesuaian) dan MEA03 (Mengevaluasi dan menilai kepatuhan dengan persyaratan eksternal).

7) Reporting and Resulting(ASI)

Berikut ini tabel temuan dan rekomendasi untuk memperbaiki gap yang ada :

Temuan	Rekomendasi
1. Sistem sering mengalami error atau masalah mengakibatkan terjadi keterlambatan karyawan untuk bekerja	1. Lakukan pemeriksaan terhadap perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan untuk mengidentifikasi sumber utama error atau gangguan sistem. Upgrade kapasitas server atau bandwidth jaringan jika terbukti sering overload. Pastikan ada sistem cadangan (redundancy) dan load balancing.
2. Sistem membutuhkan biaya operasional atau pembaruannya yang cukup mahal	2. Gunakan aplikasi SaaS (Software as a Service) yang dapat mengurangi biaya infrastruktur dan pemeliharaan hardware. Lakukan refactoring pada bagian sistem yang memerlukan pembaruan besar dengan modularisasi , agar tidak harus mengganti keseluruhan system.
3. Sistem nya Terkadang lambat atau lemot saat digunakan	3. Integrasi sistem dengan <i>sensor, IoT</i> , atau <i>software</i> yang memungkinkan pengambilan keputusan otomatis berdasarkan kondisi saat itu.
4. Sistem ini tidak terintegrasi dengan sistem kementerian hukum RI	4. Berikan pelatihan kepada operator sistem terkait perubahan atau proses baru setelah integrasi dilakukan.

KESIMPULAN

Dalam era digital saat ini, teknologi informasi memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas layanan publik. Salah satu aplikasi yang berfungsi untuk memfasilitasi masyarakat dalam melakukan perizinan berusaha terintegrasi secara elektronik adalah aplikasi web OSSRBA di Kota Tangerang Selatan. Aplikasi ini bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mengakses layanan perizinan berusaha, sehingga diharapkan dapat mempercepat proses perizinan dan meningkatkan kepuasan masyarakat.

Saran

- 1) Lakukan pemeriksaan terhadap perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan untuk mengidentifikasi sumber utama error atau gangguan sistem. Upgrade kapasitas server atau bandwidth jaringan jika terbukti sering overload. Pastikan ada sistem cadangan (redundancy) dan load balancing.
- 2) Gunakan aplikasi SaaS (Software as a Service) yang dapat mengurangi biaya infrastruktur dan pemeliharaan hardware. Lakukan refactoring pada bagian sistem yang memerlukan pembaruan besar dengan modularisasi, agar tidak harus mengganti keseluruhan sistem.
- 3) Integrasi sistem dengan sensor, IoT, atau software yang memungkinkan pengambilan keputusan otomatis berdasarkan kondisi saat itu.

REFERENCES

Sumber Buku :

Laporan KKP Vera Romayasari (2024), Analisa Proses Pembelian Bahan Baku Pembuatan Sepatu Divisi ASICS Engineering PT POU CHEN INDONESIA Serang-Banten Periode 2024. No. 027/KKP/FILKOM/LPPM/UNIBA/2024

Buku Pedoman Kuliah Kerja Praktek (KKP) Universitas Bina Bangsa/Tahun 2025

Sumber Internet :

<https://www.gramedia.com/literasi/flowchart/?srsltid=AfmBOoq-Rw--WiJQmkrc17fX2Yem1XHn2NGuC-Q6ruHNYvAJ1sULAzrLAMPIRAN-LAMPIRAN>:

Detikedu. (2023). "Apa Itu Class Diagram dalam Pemrograman? Ini Penjelasan dan Fungsinya", <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-7024648/apa-itu-class-diagram-dalam-pemrograman-ini-penjelasan-dan-fungsinya> , Diakses pada 13 April 2025 pukul 17:55

Wikipedia. (2024). "Diagram Use Case", https://id.wikipedia.org/wiki/Diagram_use_case , Diakses pada 13 April 2025 pukul 18:50

<https://itgid.org/insight/artikel-it/pengertian-cobit-5/> , Diakses pada 13 April 2025 pukul 15:51

MyEduSolve. (2023). " Activity Diagram: Pengertian, Tujuan, dan Cara Membuatnya", https://id.wikipedia.org/wiki/Diagram_use_case , Diakses pada 13 April 2025 pukul 19:19