

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Reformasi Birokrasi

Menurut Rusfiana dan Supriatna (2021), reformasi birokrasi merupakan salah satu langkah pemerintah untuk mewujudkan *good governance* dan melakukan pembaharuan serta perubahan mendasar terhadap sistem penyelenggaraan pemerintahan terutama menyangkut aspek-aspek kelembagaan (organisasi), ketatalaksanaan dan sumber daya manusia aparatur. Adapun tujuan reformasi birokrasi pemerintahan adalah membangunkan kepercayaan masyarakat (*public trust building*) dan menghilangkan citra negatif birokrasi pemerintahan dengan mengedepankan manajemen pemerintahan adalah manajemen kepercayaan publik. Visi reformasi birokrasi pemerintahan yang tercantum dalam lembaran Rancangan Besar Birokrasi Indonesia adalah “Terwujudnya Pemerintahan Berkelas Dunia”, sedangkan Misi reformasi birokrasi pemerintahan adalah mengubah pola pikiran (*mindset*), pola budaya (*cultural set*) dan sistem tata kelola (*system management*) untuk membangun aparatur Negara agar mampu mengemban tugas dan tanggung jawab melaksanakan urusan pemerintahan dan pembangunan secara berdaya guna dan berhasil guna. Secara umum, misi reformasi birokrasi Indonesia meliputi:

1. Membentuk/menyempurnakan peraturan perundangundangan dalam rangka mewujudkan tata kelola pemerintahan yang baik,

2. Melakukan penataan dan penguatan organisasi, tata laksana, manajemen sumber daya manusia aparatur, pengawasan, akuntabilitas, kualitas pelayanan publik, mindset dan cultural set,
3. Mengembangkan mekanisme kontrol yang efektif,
4. Mengelola sengketa administrasi secara efektif dan efisien.

Dalam penerapan reformasi birokrasi pada pemerintah baik pada kementerian, lembaga serta pemerintah daerah harus didukung dengan langkah-langkah yang tepat, sinergis dan berkelanjutan. Langkah-langkah tersebut dimuat kedalam Road Map Reformasi Birokrasi. Road map tersebut menjadi acuan dalam penerapan dan pelaksanaan reformasi birokrasi di instansi pemerintah. Hal tersebut tercantum pada Peraturan Presiden No. 81 Tahun 2010 mengenai Grand Design Reformasi Birokrasi Tahun 2010-2025 dengan tiga sasaran utamanya, yaitu peningkatan kapasitas dan akuntabilitas organisasi, pemerintahan yang bersih dan bebas Korupsi, Kolusi dan Nepotisme (KKN), serta peningkatan pelayanan publik (Pemerintah Pusat, 2010).

Zona Integritas

Zona Integritas (ZI) adalah predikat yang diberikan kepada instansi pemerintah yang pimpinan dan jajarannya telah berkomitmen untuk mewujudkan Wilayah Bebas dari Korupsi (WBK)/Wilayah Birokrasi Bersih dan Melayani (WBBM) melalui reformasi birokrasi, khususnya dalam hal mewujudkan pemerintahan yang bersih dan akuntabel serta pelayanan publik yang prima (KEMENPANRB, 2021). Program ini tertuang dalam peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia

Nomor 90 tahun 2021, tentang “Pembangunan Dan Evaluasi Zona Integritas Menuju Wilayah Bebas Dari Korupsi Dan Wilayah Birokrasi Bersih Dan Melayani Di Instansi Pemerintah”. Penilaian zona integritas dilihat dan diukur melalui beberapa komponen pendukung, yaitu komponen pengungkit dan komponen hasil yang tercantum dalam suatu Lembar Kerja Evaluasi (LKE). Komponen pengungkit merupakan aspek tata kelola (*governance*) internal unit kerja. Komponen pengungkit dijabarkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Komponen pengungkit pada LKE

No	Komponen Pengungkit	Bobot
(1)	(2)	(3)
1	Manajemen Perubahan	8%
2	Penataan tatalaksana	7%
3	Penataan Sistem Manajemen SDM	10%
4	Penguatan Akuntabilitas Kinerja	10%
5	Penguatan Pengawasan	15%
6	Penguatan Kualitas Pelayanan Publik	10%

Sumber: Pedoman pembangunan zona integritas

Komponen hasil merupakan bagaimana stakeholder merasakan dampak/hasil dari perubahan yang telah dilakukan pada area pengungkit. Komponen hasil dijabarkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Komponen hasil pada LKE

No	Komponen Hasil	Bobot
(1)	(2)	(3)
1	Pemerintahan yang bersih dan akuntabel	22,5%
2	Pelayanan Publik yang Prima	17,5%

Sumber: Pedoman pembangunan zona integritas

Wilayah Bebas dari Korupsi (WBK)

Wilayah Bebas dari Korupsi (WBK) adalah predikat yang diberikan kepada satuan kerja yang telah berhasil melaksanakan reformasi birokrasi dengan baik, yang telah memenuhi sebagian besar kriteria proses perbaikan pada komponen pengungkit serta mewujudkan pemerintahan yang bersih dan akuntabel serta pelayanan publik yang prima, dengan syarat nilai total (komponen pengungkit dan hasil) adalah 75 (BPS, 2022).

Wilayah Birokrasi Bersih dan Melayani (WBBM)

Wilayah Birokrasi Bersih dan Melayani (WBBM) adalah predikat yang diberikan kepada suatu satuan kerja yang telah berhasil melaksanakan reformasi birokrasi dengan sangat baik, dengan telah memenuhi sebagian besar kriteria proses perbaikan pada komponen pengungkit untuk mewujudkan pemerintahan yang bersih dan akuntabel serta pelayanan publik yang prima, dengan syarat telah mendapatkan predikat menuju WBK dan mendapatkan nilai total (komponen pengungkit dan hasil) 85 (BPS, 2022).

Tim Penilai Internal

Tim Penilai Internal (TPI) adalah Tim yang dibentuk oleh pimpinan instansi pemerintah untuk melakukan penilaian dan memberikan rekomendasi terhadap unit kerja atau satuan kerja yang sedang membangun zona integritas (BPS, 2022). TPI terdiri dari anggota tim, ketua tim, dan pengendali teknis dengan tugas untuk melakukan *desk-evaluation* (penilaian evaluasi) secara bertahap meliputi

pengecekan dan evaluasi kelengkapan dokumen LKE yang telah dikirimkan oleh setiap satuan kerja, serta membuat Laporan Hasil Evaluasi (LHE).

Satuan Kerja

Satuan Kerja (satker) adalah kuasa pengguna anggaran/kuasa pengguna arang yang merupakan bagian dari suatu unit organisasi pada Kementerian Negara/Lembaga yang melaksanakan satu atau beberapa kegiatan dari suatu program (BPS, 2022). Satker yang dapat melakukan pembangunan zona integritas adalah serendah-rendahnya eselon II yang menyelenggarakan fungsi pelayanan. Dalam hal ini satker akan melakukan *self-assessment* (penilaian mandiri) dengan mengisi dan melengkapi dokumen LKE yang akan dikirimkan kepada TPI.

Sistem Informasi

Sistem adalah kumpulan atau grup dari sub sistem/bagian/komponen atau apapun baik fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan dapat bekerja sama untuk mencapai satu tujuan tertentu (Susanto, 2017). Sedangkan menurut Andi Sutarman (2012), sistem adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan dan berinteraksi dalam satu kesatuan untuk menjalankan suatu proses pencapaian suatu tujuan utama.

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang (Rainer & Cegielski, 2011). Sistem informasi merupakan suatu pengaturan proses, data, orang, serta teknologi informasi yang saling memiliki interaksi dalam hal mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyediakan

keluaran (output) informasi yang dibutuhkan untuk menunjang organisasi (Whitten & Bentley, 2007).

Hypertext Processor (PHP)

Dikutip dari situs web resmi PHP bahwa PHP (PHP: Hypertext Preprocessor) adalah bahasa *scripting* dengan tujuan untuk melakukan pengembangan web yang bersifat *open-source*. Menurut Abdulloh (2016), PHP merupakan bahasa pemrograman pada HTML yang merupakan *server-side programming*, yaitu bahasa pemrograman yang diproses pada sisi server, dan memiliki fungsi utama dalam membangun web adalah untuk melakukan pengolahan data pada basis data, mulai dari penambahan data, diedit, dihapus, dan ditampilkan menggunakan fungsi dari PHP.

Laravel

Dikutip dari situs web resmi laravel disebutkan bahwa laravel adalah *framework* bahasa pemrograman Hypertext Preprocessor (PHP) yang ditujukan untuk pengembangan aplikasi berbasis web dengan menerapkan konsep Model View Controller (MVC). *Framework* ini dibuat oleh Taylor Otwell dan pertama kali dirilis pada tanggal 9 Juni 2011. Laravel berlisensi *open-source* yang artinya bebas digunakan tanpa harus melakukan pembayaran.

Menurut Laaziri dkk. (2019) laravel mempunyai keunggulan dibandingkan dengan Symfony dan CodeIgniter, diantaranya adalah laravel mempunyai permintaan per detik (*request per second*) tertinggi dibandingkan Symfony dan CodeIgniter, selanjutnya laravel mempunyai penggunaan memori (*memory usage*)

terendah dibandingkan Symfony dan CodeIgniter. terakhir, laravel unggul pada waktu respon (*response time*) dengan catatan *response time* terendah dibandingkan dengan Symfony dan CodeIgniter. Namun, laravel mempunyai kekurangan dibandingkan kedua *framework* lain, yaitu dalam hal jumlah file (*numbers of file*).

DBMS

DBMS atau *Database Management System* adalah suatu perangkat lunak yang berfungsi untuk mengatur dan menata data pada *database* agar rapi dan terstruktur. Keunggulan DBMS adalah memproses data hingga 10 kali lebih cepat jika dibandingkan disimpan di *file* biasa. Beberapa aplikasi DBMS diantaranya adalah MySQL, PostgreSQL, SQL server, MS Access, DB2, DBase, dan FoxPro (Hidayatullah & Khairul, 2017). Adapun manfaat dari DBMS adalah:

1. Meminimalkan data yang tidak konsisten.
2. Keamanan data lebih aman.
3. Integrasi dan akses data yang lebih baik.
4. Pengambilan keputusan yang lebih baik.

MySQL

Dikutip dari situs web resmi MySQL disebutkan bahwa MySQL merupakan sistem manajemen basis data yang bersifat *open-source* yang dikembangkan, didistribusikan, dan didukung oleh Oracle Corporation. Menurut Raharjo Budi (2011) menjelaskan bahwa MySQL adalah *Relational Database Management System* (RDBMS) yang digunakan untuk mengelola basis data (*database*).

Menurut Sianipar (2015), MySQL merupakan sistem *database* rasional, sehingga dapat mengkategorikan informasi ke dalam tabel-tabel yang mempunyai informasi yang saling berkaitan satu sama lain. Selain itu MySQL memerlukan setidaknya satu indeks pada tiap tabel, biasanya menggunakan *primary key* untuk mempermudah pelacakan data.

Diagram Ishikawa

Fishbone diagram (diagram tulang ikan) adalah sebuah alat grafis yang digunakan untuk mengidentifikasi, mengeksplorasi, dan menggambarkan masalah beserta sebab dan akibat dari permasalahan tersebut (Whitten & Bentley, 2007). Diagram ishikawa dipopulerkan pada tahun 1960 oleh Kaoru Ishikawa. Diagram ishikawa disebut juga diagram *fishbone* karena bentuknya mirip dengan kerangka ikan. Aturan dalam menyusun diagram ini adalah menggunakan kepala ikan untuk merepresentasikan efek atau masalah utama, sementara penyebab potensial dan sub-penyebabnya membentuk cabang-cabang yang menyerupai tulang ikan.

PIECES Framework

PIECES adalah sebuah kerangka kerja (*framework*) yang dikembangkan oleh James Wetherbe untuk mengelompokkan permasalahan, kesempatan, dan arahan menjadi enam kategori yaitu *Performance*, *Information*, *Economics*, *Control*, *Efficiency*, dan *Service* (Whitten & Bentley, 2007). Penjelasan dari kategori tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Deskripsi kategori PIECES

Kategori	Deskripsi
(1)	(2)
<i>Performance</i>	Kategori ini menjelaskan mengenai kebutuhan untuk memperbaiki atau meningkatkan performa suatu sistem dalam menyelesaikan tugas tertentu. Jumlah pekerjaan yang terselesaikan (<i>throughput rate</i>) dan waktu tanggap (<i>response time</i>) merupakan indikator yang dapat mengukur <i>performance</i> .
<i>Information</i>	Kategori ini menjelaskan mengenai kebutuhan untuk memperbaiki atau meningkatkan informasi serta data. Identifikasi dapat dilihat dari masalah yang terdapat pada informasi keluaran (<i>output</i>), penginputan data, serta penyimpanan data pada sistem.
<i>Economics</i>	Kategori ini menjelaskan mengenai permasalahan yang berkaitan dengan pengendalian biaya serta meningkatkan keuntungan yang didapatkan.
<i>Control</i>	Kategori ini menjelaskan mengenai permasalahan yang berkaitan dengan peningkatan kontrol serta pengawasan keamanan yang dibutuhkan pada sistem untuk mendeteksi dan mencegah kesalahan, serta menjamin keamanan data.
<i>Efficiency</i>	Kategori ini menjelaskan mengenai permasalahan yang berkaitan dengan kemampuan orang serta proses dalam sistem dapat menghasilkan <i>output</i> maksimal dengan <i>input</i> seminimal mungkin.
<i>Service</i>	Kategori ini menjelaskan mengenai kebutuhan untuk memperbaiki atau meningkatkan layanan yang diberikan kepada pengguna dari aplikasi tersebut.

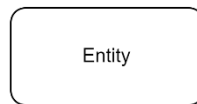
Sumber: Whitten & Bentley, 2007

ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Entity Relationship diagram (ERD) adalah suatu bentuk pemodelan data yang menggambarkan data dengan mewakili entitas dan hubungan antara entitas tersebut menggunakan beberapa notasi (Whitten & Bentley, 2007). Beberapa komponen yang terdapat dalam ERD meliputi:

a. *Entity*

Entity atau entitas adalah sebuah kelas yang menggambarkan orang, tempat, objek, peristiwa, atau konsep lainnya yang datanya akan direkam dan disimpan. Notasi entitas dapat dilihat pada gambar 1.

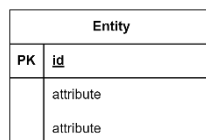


Sumber: Whitten & Bentley, 2007

Gambar 1. Contoh notasi entitas

b. *Attribute*

Attribute atau atribut adalah karakteristik atau substansi deskriptif yang dimiliki oleh suatu entitas. Notasi atribut dapat dilihat pada gambar 2.

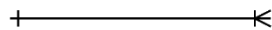


Sumber: Whitten & Bentley, 2007

Gambar 2. Contoh notasi atribut

c. *Relationship*

Relationship atau relasi adalah asosiasi atau hubungan antar satu atau lebih entitas. Notasi *relationshipsip* dapat dilihat pada gambar 3.



Sumber: Whitten & Bentley, 2007

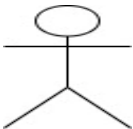
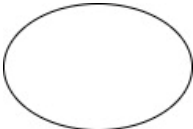
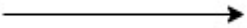
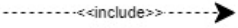
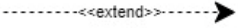
Gambar 3. Contoh notasi relationship

Use case Diagram

Use case diagram menggambarkan interaksi yang terjadi antara pengguna sistem, sistem internal, dan sistem eksternal. Diagram ini juga menjelaskan peranan

pelaku yang akan menggunakan sistem serta cara dari pelaku tersebut dalam berinteraksi dengan sistem (Whitten & Bentley, 2007). Komponen dari *use case* diagram dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Komponen *use case* diagram.



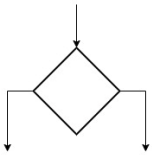
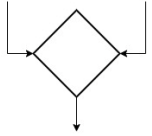

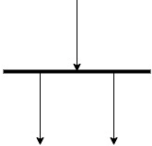
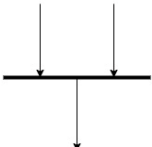

Simbol	Nama	Fungsi
(1)	(2)	(3)
	Aktor	Mewakili seseorang, sekelompok orang, atau sistem eksternal yang berinteraksi dengan sistem
	<i>Use case</i>	Menjelaskan interaksi antara sistem dengan aktor berupa suatu kasus penggunaan
	Asosiasi	Menjelaskan hubungan antara aktor dengan <i>use case</i>
	<i>Include</i>	Menjelaskan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan bagian fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya.
	<i>Extend</i>	Menunjukkan bahwa jika suatu kondisi terpenuhi maka suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsionalitas <i>use case</i> lainnya

Sumber: Whitten & Bentley, 2007

Activity Diagram

Activity diagram digunakan untuk menggambarkan secara grafis tahapan-tahapan dari *use case*, aliran proses bisnis, atau logika mengenai tingkah laku (*behavior*) dari suatu objek. Analisis sistem menggunakan diagram ini dengan tujuan untuk memahami *flow* (aliran) dan urutan tahapan use-case dengan lebih baik (Whitten & Bentley, 2007). Komponen dari *activity diagram* dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Komponen *activity diagram*

Simbol (1)	Nama (2)	Fungsi (3)
	<i>Initial node</i>	Menunjukkan awal proses dari suatu aktivitas
	<i>Action</i>	Menunjukkan langkah atau prosedur yang akan dilakukan
	<i>Decision</i>	Menggambarkan pilihan kondisi yang berbeda, serta memastikan bahwa terdapat lebih dari satu jalur keputusan
	<i>Merge</i>	Menggambarkan kembali aliran kerja yang sebelumnya telah terpecah oleh simbol <i>decision</i>
	<i>Flow</i>	Menunjukkan aliran kerja dari langkah satu ke langkah lainnya
	<i>Fork</i>	Menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel
	<i>Join</i>	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang digabungkan
	<i>Activity final</i>	Menunjukkan akhir proses dari suatu aktivitas

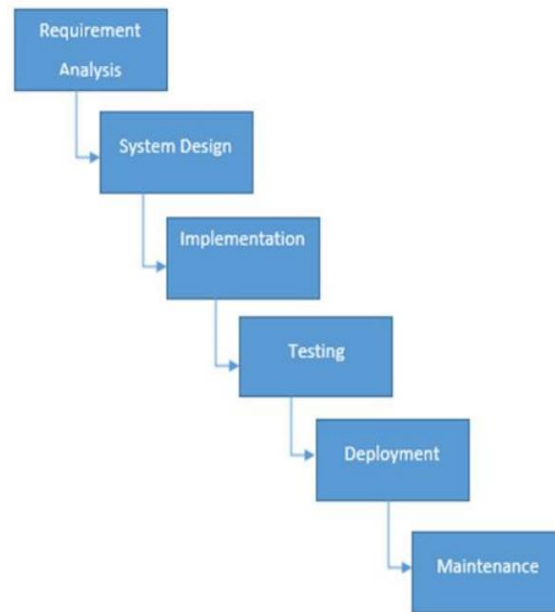
Sumber: Whitten & Bentley, 2007

System Development Life Cycle (SDLC)

SDLC adalah serangkaian tahapan yang digunakan dalam pembangunan atau pengembangan sistem yang bertujuan untuk mengatasi masalah secara efisien. Metode ini membagi proses pembangunan atau pengembangan sistem menjadi beberapa tahap yang bersifat sistematis. Tahapan tersebut meliputi *requirements analysis*, *systems design*, *implementation*, *testing*, *deployment*, dan terakhir *maintenance* (Gurung dkk., 2020).

SDLC Model Waterfall

SDLC model *waterfall* merupakan salah satu metode pembangunan atau pengembangan sistem. Metode pengembangan ini bersifat linear dari tahap awal pengembangan sistem hingga tahap akhir pengembangan sistem. Hal ini mengartikan bahwa tahapan-tahapan pada model waterfall tidak bisa dibalik atau ditukar karena metode ini mengalir ke bawah seperti air terjun (*waterfall*). Model ini memiliki beberapa keuntungan meliputi cocok digunakan untuk sistem yang sederhana, pelaksanaannya lebih teratur, mudah dipahami dan diimplementasikan.



Sumber: Gurung dkk., 2020

Gambar 4. Alur tahapan SDLC model waterfall

Black Box Testing

Pengujian *black box* merupakan pengujian untuk melihat spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. Pengujian ini tidak berkaitan dengan mekanisme internal sistem, namun berfokus pada keluaran atau *output* yang dihasilkan dari hasil respon *input* yang dilakukan. *Black box* digunakan untuk melihat kesalahan pada spesifikasi kebutuhan sistem. Pengujian ini dilakukan dari sudut pandang pengguna, sehingga individu yang menjadi tester tidak perlu paham mengenai bahasa pemrograman yang digunakan (Nidhra, 2012).

System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale merupakan skala yang terdiri dari sepuluh item yang memberikan penilaian global terhadap kegunaan yang secara operasional

didefinisikan sebagai persepsi subjektif terhadap interaksi dengan sistem. Sepuluh item dalam metode evaluasi SUS terdiri dari item bernomor urut ganjil sebagai pernyataan positif dan item bernomor urut genap sebagai pernyataan negatif. Setiap item memiliki lima skala penilaian yang terdiri dari skala 1-5. Setiap skala memiliki arti secara berurutan meliputi sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, dan sangat setuju. Berikut sepuluh item dalam SUS (Sharfina & Santoso, 2016).

Tabel 6. Item pertanyaan SUS

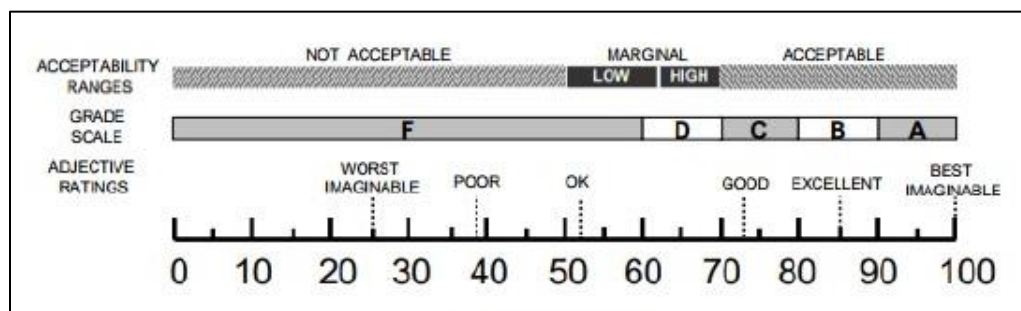
No	Item	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi					
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan					
3	Saya merasa sistem ini mudah untuk digunakan					
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini					
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya					
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten					
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat					
8	Saya merasa sistem ini membingungkan					
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini					
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini					

Adapun cara menghitung skor dari SUS menggunakan beberapa tahapan, meliputi (Sauro & Lewis, 2011):

1. Untuk item yang bernomor ganjil (1, 3, 5, 7, 9), bobot diperoleh dengan mengurangi 1 untuk setiap skor yang diperoleh.
2. Untuk item yang bernomor genap (2, 4, 6, 8, 10), bobot diperoleh dengan 5 dikurangi skor yang diperoleh untuk setiap item.

3. Hasil dari pembobotan kemudian dikalikan 2,5.

Setelah memperoleh skor SUS untuk setiap responden, skor SUS untuk keseluruhan dapat diperoleh dengan menghitung rata-rata skor semua responden. Skor SUS memiliki nilai di antara 0-100. Skor SUS keseluruhan dapat diinterpretasikan dengan membandingkan skor SUS yang didapat dengan Gambar 5.



Sumber: Sauro & Lewis, 2011

Gambar 5. Skala penilaian skor SUS

Skala penilaian menginterpretasikan skor SUS menjadi beberapa penilaian, meliputi:

1. *Acceptability Ranges*, yaitu menginterpretasikan skor SUS berdasarkan penerimaan pengguna
2. *Grade Scale*, yaitu skor SUS dikelompokkan menjadi lima nilai, meliputi A, B, C, D, dan F.
3. *Adjective ratings*, yaitu mengelompokkan skor SUS ke dalam penilaian absolut kegunaan.

2.2 Penelitian Terkait

Penelitian terkait pertama berjudul “Pengembangan Sistem Informasi Akreditasi Program Sarjana Berbasis Web Pada Standar 1, 2, 7, 8, Dan 9” oleh Sudaryanti dan Meuthia (2018). Permasalahan pada penelitian tersebut adalah pengelolaan data akreditasi pada program studi masih dilakukan secara manual dengan menggunakan excel yang menyebabkan penyusunan buku 3A borang akreditasi mengalami hambatan. Hal ini berdampak kepada penyusunan buku 3B borang akreditasi karena data yang dibutuhkan oleh FMIPA kurang lengkap dan terbaru. Selain itu, pengumpulan data dari program studi kepada FMIPA juga menggunakan cara manual yang semakin memperlambat FMIPA dalam menyusun 3B borang akreditasi. Sehingga pada penelitian ini berfokus pada penyusunan buku borang akreditasi program sarjana FMIPA IPB berbasis web. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu membangun sistem penyusunan Lembar Kerja Evaluasi (LKE) mulai dari penilaian mandiri (*self-assessment*) yang dilakukan satuan kerja dan penilaian evaluasi (*desk-evaluation*) yang dilakukan Tim Penilai Internal (TPI).

Penelitian kedua oleh Rahmadani Vinanda, dkk (2019) yang berjudul “Pengembangan Sistem Informasi Asesmen Lembaga Sertifikasi Profesi Berbasis Web (Studi Kasus: SMK Negeri 4 Malang)”. Permasalahan pada penelitian ini adalah proses pengisian dokumen sertifikasi profesi yang memakan waktu serta penyimpanan dokumen fisik yang sangat banyak pada ruangan yang terbatas. Sehingga pada penelitian ini berfokus pada pembangunan sistem informasi berbasis web yang dapat melakukan proses pengisian dokumen secara mandiri dalam mendapatkan sertifikasi profesi. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang akan

dilakukan yaitu membangun sebuah sistem yang dapat melakukan pengisian secara mandiri (*self-assessment*) pada LKE.

Penelitian terakhir berjudul “Sistem informasi Evaluasi Zona Integritas Badan Pusat Statistik” oleh Rohimah (2017). Permasalahan pada penelitian ini adalah kesulitan dalam melakukan pencatatan dan pemeriksaan LKE, belum adanya contoh dokumen standar yang dapat dijadikan rujukan pengisian LKE, serta diskusi evaluasi zona integritas masih bersifat perorangan dan terbatas. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu pembangunan dan evaluasi zona integritas di BPS. Perbedaanya terdapat pada proses bisnis dan pedoman pembangunan dan evaluasi zona integritas yang digunakan.