

PERANCANGAN ARSITEKTUR ENTERPRISE MENGGUNAKAN  
METODE TOGAF ADM PADA TOKO SSP COMPUTER

ARSITEKTUR INTERPRISE (R)

Supangat, M.Kom., ITIL., COBIT



Oleh

Achmad Chusni Mubarok

1461900002

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

2021

## **Latar Belakang**

pada era pandemi ini daya beli konsumen cenderung lesu selain itu persaingan pasar baik secara offline maupun online semakin besar, oleh sebab itu untuk mendapatkan konsumen baru baik di dalam kota maupun diluar kota, SSP Komputer harus membuat inovasi inovasi yang menarik, mengikuti style penggunaan komputer sesuai zaman, hal ini dimaksudkan agar dapat berkompetisi dengan para pesaing di bidang komputer. dengan masalah berikut saya mencoba untuk membuat rancang arsitektur interprise yang dapat sesuai dengan kebutuhan dan acuan yang baku untuk menghasilkan sebuah blue print yang sejalan dengan kebutuhan bisnis pada toko SSP Computer. Pedoman yang baku untuk perencanaan framework arsitektur interprise (EAF) yang sesuai dengan kebutuhan toko . The Open Group ARchitecture (TOGAF) yaitu framework untuk arsitektur toko yang dapat memberikan pendekatan yang komprehensif untuk perencanaan arsitektur informasi pad toko.

## **Tinjauan Pustaka**

### **1. Architecture Enterprise**

Arsitektur interprise adalah arsitektur untuk merancang sistem di sebuah perusahaan, atau penjelasan tentang bagaimana sebuah organisasi merancang sebuah sistem untuk mendukung kebutuhan bisnis dan teknologi dalam mewujudkan misi dan visi serta pencapaian hasil yang telah ditargetkan . Pada arsitektur ini juga melibatkan pemodelan proses bisnis dan karakteristik informasi. EA mendahului munculnya dua hal yang pertama Sistem kompleks ini, dimana organisasi harus mengeluarkan biaya yang cukup besar untuk merancang atau mengembangkan sistem yang dimiliki.

Kedua Penyelarasan bisnis dengan teknologi, dimana jumlah organisasi yang mengalami kesulitan menyelaraskan kebutuhan bisnis dengan teknologi. EA mempunyai 3 komponen utama, yaitu arsitektur bisnis, arsitektur sistem informasi untuk system informasi di bagi menjadi 2 lagi data dan arsitektur aplikasi dan arsitektur teknologi.

### **2. TOGAF ADM**

Togaf atau *The Open Group Architecture Framework* adalah suatu kerangka kerja arsitektur perusahaan yang memberikan pendekatan komprehensif untuk desain, perencanaan, implementasi, dan tata kelola arsitektur informasi perusahaan.(Supangat, 2020), yang merupakan kerangka kerja untuk pengembangan

arsitektur perusahaan, diusulkan oleh The Open Group (2009) dan berdasarkan prakarsa DOD AS . Berikut ini adalah penjelasan dari masing-masing fase pada TOGAF ADM menurut The Open Group (2009).

- A. Preliminary Phase Tahapan persiapan (preliminary phase) merupakan tahap awal persiapan perancangan enterprise architecture.
- B. Requirements Management Requirements management adalah proses pengelolaan kebutuhan arsitektur di seluruh fase TOGAF ADM.
- C. Phase A: Architecture Vision Phase architecture vision atau fase visi arsitektur adalah mendefinisikan scope, vision dan memetakan strategi keseluruhan.
- D. Phase B: Business Architecture Phase business architecture atau fase arsitektur bisnis yang berisi tentang strategi bisnis, organisasi, dan informasi aktivitas utama
- E. Phase C: Information Systems Architecture Information System Architecture.

### **3. Strategi Marketing**

Strategi marketing adalah sebuah perencanaan pemasaran yang dilakukan oleh perusahaan untuk menjangkau orang menjadi pelanggan, customer atau klien. Isi dari strategi marketing adalah informasi produk yang akan ditawarkan, informasi tentang sasaran pelanggan atau klien. (Prawinda, 1945)

## **PEMBAHASAN**

Bisnis arsitektur pada tool ssp computer meliputi , registrasi pelanggan, pilih pesanan, pesanan masuk, data pesanan, data pembayaran, pengiriman, dan laporan bulanan, pada bagian ini merupakan gambaran dengan menggunakan TOGAF ADM yang meliputi aspek aspek arsitektur aplikasi, arsitektur bisnis, arsitektur teknologi, arsitektur data, dan road map. pada bagian system atau fungsi matriks terdapat model perancangannya yang bertujuan untuk identifikasi dari semua fungsi bisnis yang secara langsung dilakukan oleh aplikasi yang akan dibuat . Pemetaan hubungan aplikasi dengan fungsi bisnis adalah dengan penetapan penggunaan aplikasi untuk fungsi bisnis, pemetaan ini dilakukan untuk menentukan kebutuhan dari fungsi bisnis yang seharusnya dapat dipenuhi dengan melihat lebih jauh lagi mengenai peranan aplikasi yang ada untuk mendukung fungsi bisnis

Ke dua untuk menentukan kebijakan penggunaan proses layanan yang ada dalam aplikasi yang dapat mendukung proses bisnis dan pada bagian ke tiga menentukan peranan aplikasi yang dapat mendukung peran bisnis dan mengidentifikasi kebutuhan perubahan aplikasi kedepannya.

Dari semua data yang sudah terkumpul kita mendapatkan system aplikasi dan kelas data yang akan di implementasikan yaitu, system pelanggan, system administrasi, laporan, system inventori, system website, system sales, sistem pegawai, dan system keuangan.

Dari data di atas kita dapat melakukan analisis kesenjangan terhadap proses bisnis di toko SSP Computer dan mendapatkan 5 point yang akan di jalankan oleh SSP Computer yaitu pengadaan barang, seleksi terhadap barang yang diterima dari supplier, pengiriman, sales marketing untuk mempromosikan produk yang dimiliki untuk dapat dikenal masyarakat sehingga daya beli meningkat, pelayanan after dan before sales

## **KESIMPULAN**

1. Proses bisnis dari SSP Computer ini masih melakukan pengolahan data secara manual dan sederhana
2. Adanya analisis kesenjangan antara kondisi arsitektur dan target arsitektur
3. Implementasi arsitektur enterprise perlu di lakukan evaluasi ulang untuk menyesuaikan perubahan dari system yang lama ke system yang baru
4. Arsitektur enterprise pada toko SSP Computer dapat di Analisa dengan TOGAF ADM
5. Penerapan arsitektur enterprise membawa dampak baik untuk proses bisnis Toko SSP Computer khususnya pada bagian efektivitas dan efisiensi pada proses bisnis Toko SSP Computer

## DAFTAR PUSTAKA

Prawinda, E. (1945). *Tugas UAS Technopreneurship ( A ) Digital Konten Media Strategi Marketing Dalam Instagram Makwinfood Disusun Oleh : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya i.*

Supangat. (2020). *Pertemuan keempat - TOGAF*. <http://repository.untagsby.ac.id/id/eprint/6048>

<https://www.opengroup.org/togaf>

<https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/psn12012010/article/view/4215/3910>

<https://pramadanapanji.wordpress.com/2015/06/03/pengertian-dan-jenis-jenis-program-aplikasi/>

# HASIL CEK PLAGIAT

← → ↻ 🔒 <https://smallseotools.com/id/plagiarism-checker/>

By clicking "Accept" or continuing to use our site, you agree to our Privacy Policy for Website Accept

## HASIL

100% Selesai: 100% Dicontang 14% Plagiat 86% Unik

 **Kalimat Hasil Bijak**

 **Tampilan Dokumen**

 **Sumber yang Cocok**

Unik	METODE TOGAF ADM PADA TOKO SSP COMPUTER
Unik	pada era pandemi ini daya beli konsumen cenderung lesu selain itu persaingan
Unik	pasar baik secara offline maupun online semakin besar, oleh sebab itu untuk
Unik	mendapatkan konsumen baru baik di dalam kota maupun diluar kota, SSP Komputer
Unik	harus membuat inovasi inovasi yang menarik, mengikuti style penggunaan komputer
Unik	sesuai zaman, hal ini dimaksudkan agar dapat berkompetisi dengan para pesaing di

← → ↻ 🔒 <https://searchenginereports.net/id/plagiarism-checker>

## — Hasil —

**Diperiksa** 100%  **Plagiat** 13%  **Unik** 87%

[Unduh Laporan](#) [Melihat laporan](#) [Tulis ulang Konten yang Dijiplagi](#) [Mulai Pencarian Baru](#)

 **Hasil Kalimat Bijaksana**

 **Sumber yang Cocok**

 **Tampilan Dokumen**

Unique	pada era pandemi ini daya beli konsumen cenderung lesu selain itu persaingan
Unique	pasar baik secara offline maupun online semakin besar, oleh sebab itu untuk
Unique	mendapatkan konsumen baru baik di dalam kota maupun diluar kota, SSP Komputer
Unique	harus membuat inovasi inovasi yang menarik, mengikuti style penggunaan komputer
Unique	sesuai zaman, hal ini dimaksudkan agar dapat berkompetisi dengan para pesaing di
Unique	arsitektur interprise yang dapat sesuai dengan kebutuhan dan acuan yang baku untuk