**Perancangan Sistem Administrasi dan Penerimaan Pesanan Usaha Mikro Penjualan Pakaian Modern Menggunakan TOGAF ADM**

 **(Studi Kasus Pada Usaha Mikro YOVCustom)**

Arsitektur Enterprise A

Supangat, M.Kom., ITIL., COBIT.



Oleh :

M Rico Yafi Halim Maheswara

1461800047

 **PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

**2021**

**ABSTRAK**

YOVCustom adalah perusahaan mikro yang bergerak pada bidang busana modern seperti T-Shirt dan sekaligus dengan jasa desain autentik dan hanya bisa dimiliki oleh orang yang memesan jasa ke perusahaan mikro terkait. Perusahaan baru ini didirikan oleh Saya sendiri dan rekan. Sistem pembuatan produk yaitu dengan menggunakan sistem pre-order atau calon pembeli memesan produk terlebih dahulu lalu proses pembuatan produk bisa dilaksanakan sesuai prosedur yang telah dirancang oleh perusahaan.

Setelah calon pembeli memesan, pembeli dapat melakukan down payment atau DP kepada tim administrasi terlebih dahulu agar pesanan dapat diproses oleh tim terkait yaitu tim desain yang sudah ditentukan bagian bagiannya oleh perusahaan. Untuk pengerjaan pesanan sendiri bisa memakan waktu 3 hingga 5 hari dan itu diluar dari waktu pengiriman oleh ekspedisi yang sudah dipilih dan dipercaya.

Perusahaan merekrut tim profesional dan dapat bertanggung jawab sesuai bagian pekerjaan yang telah ditentukan, dan agar dapat membangun perusahaan menjadi lebih maju dan dapat berkembang serta dikenal banyak orang.

Mengingat kebutuhan busana modern yang digemari anak muda berkembang pesat YOVCustom hadir di tengah tengah masyarakat terutama anak muda untuk memenuhi kebutuhan busana yang terdapat gambar ilustrasi yang autentik.

Aplikasi yang dibuat direncanakan dibuat dengan menjunjung tinggi user interface yang menarik namun tidak terlalu banyak fitur sehingga pengguna tidak kebingungan saat menggunakan aplikasi, jadi user experience juga harus diperhatikan.

1. **PENDAHULUAN**

Aplikasi diharapkan memiliki user interface yang menarik, modern, dan tidak terdapat fitur yang tidak perlukan, karena hanya membutuhkan sistem nomor antrian, pemilihan produk sebelum dikerjakan, status pesanan, dan sistem pembayaran saja, pengguna tidak perlu login ke dalam aplikasi karena pengguna hanya bisa mengecek pesanan sudah sampai di tahap mana. Aplikasi juga diharapkan memiliki user interface yang atraktif dan user experience yang mudah digunakan.

Untuk pemberian nomor antrian dapat dilakukan sebelum melakukan pesanan, lalu untuk pemilihan produk dilakukan setelah memilih nomor antrian. Di dalam halaman nomor antrian akan terdapat tabel pelanggan yang mana akan disediakan nomor antrian yang bisa mendefinisikan nama pemesan, status pesanan, dan status pembayaran yang dapat diakses semua pengguna. Lalu untuk sistem pembayaran dapat dilakukan secara manual dan status hanya bisa diganti oleh tim administrasi.

Sistem login hanya bisa diakses oleh admin yang bisa mengganti status pesanan dan memberikan kode pesanan.

Pengukuran kualitas aplikasi perangkat lunak dilihat dari beberapa sisi seperti

Kualitas User Interface modern dan simple seperti terdapat foto produk katalog, lalu tombol pengambilan nomor antrian yang dibuat otomatis unique agar tidak terjadi kesamaan antar kode, lalu untuk ikon ikon pendukung juga disertakan untuk mempercantik perangkat lunak. Lalu tampilan untuk admin sendiri juga diberikan ikon menarik pula agar perangkat lunak tidak terlihat monoton, lalu untuk sisi user experience sendiri dapat dibuat seminimalis mungkin untuk mempermudah penggunaan oleh admin dan pembeli sesuai kebutuhan.

Serta perangkat lunak dibuat semi dinamis yang mana isi juga dapat diubah sesuai kebutuhan seperti penambahan gambar katalog, pengubahan status seperti diproses, dikirim, dan gagal.

Untuk di baris pembayaran juga ditambahkan status seperti dibayar, dan belum dibayar untuk mempermudah menyortir pesanan.

Lalu untuk daftar pelanggan sendiri akan disediakan tabel pelanggan seperti nama, kode pesanan, alamat, nomor whatsapp, jumlah pesanan, jenis busana, status pesanan, dan status pembayaran yang mana nantinya kode pesanan dibuat seperti link yang menuju ke dalam detail pesanan pelanggan.

Di halaman admin juga akan terdapat rekap hasil penjualan yang nantinya bisa diekspor ke dalam file excel untuk mempermudah hitungan laba rugi dalam penjualan.

1. **TINJAUAN PUSTAKA**

Studi terdahulu menunjukkan bahwa sistem yang telah ada yaitu melakukan sistem pemesanan produk melalui website dan tentunya memiliki status pesanan yang telah dibuat setelah melakukan pesanan, lalu pemesan diwajibkan untuk membayar penuh agar pesanan dapat dilakukan dan dikerjakan lalu dicatat oleh sistem yang dilakukan oleh admin. Untuk sistem pembayaran sendiri sudah terintegrasi otomatis dengan menggandeng beberapa perusahaan keuangan dan bergabung menjadi mitra seperti tokopedia, shopee untuk sistem pembayarannya sekaligus dapat melakukan pembayaran secara langsung melalui alfamart maupun indomaret dengan menggunakan API yang telah disediakan secara berlangganan dan di implementasikan ke dalam perangkat lunak

1. **PEMBAHASAN**
* Berikut domain Arsitektur Enterprise :
1. Arsitektur Bisnis

Mendefinisikan tahapan strategi bisnis pada usaha, maupun organisasi

1. Arsitektur Aplikasi

Merancang aplikasi yang berkaitan dengan interaksi pengguna

1. Arsitektur Data

Perancangan pengelolaan aset dan sumber daya perusahaan atau organisasi

1. Arsitektur Teknis

Mendefinisikan tentang kebutuhan perangkat keras untuk menunjang jalannya sebuah perusahaan atau organisasi

1. Arsitektur Bisnis meliputi :
* Menargetkan pembeli anak muda yang berminat dengan desain T Shirt modern
* Berfokus pada kualitas produk daripada kuantitas
* Menjual produk dengan harga bersaing namun tetap menguntungkan kedua pihak
* Menyediakan sarana pembayaran mudah dijangkau oleh semua kalangan
* Memberikan kecepatan dan ketepatan desain produk
* Memberikan kesempatan revisi pada pelanggan dengan maksimal 2 kali revisi pada desain produk
1. Arsitektur Aplikasi
* Memberikan kemudahan pada pelanggan dengan membuat sebuah aplikasi untuk memantau jalannya proses produksi dan penjualan
* Merancang aplikasi dengan menyajikan user interface yang atraktif dan user experience yang mudah digunakan
* Merancang sistem pembayaran yang mudah dan dapat dijangkau melalui aplikasi dengan menjamin keamanan data pelanggan
* Menyajikan halaman katalog produk agar pelanggan dapat leluasa memilih produk
* Menyajikan tampilan admin untuk mengorganisir data pelanggan seperti status produk atau status pembayaran
* Tidak menyediakan fitur masuk ke website karena tidak diperlukan
* Menyediakan tabel untuk pelanggan agar pelanggan dapat memantau pesanan yang diproses
1. Arsitektur Data
* Memperkerjakan seseorang yang memang sudah ahli di bidangnya seperti administrasi dan desainer produk
* Mengatur dan menekan pengeluaran sebisa mungkin untuk meningkatkan profit perusahaan
* Mengiklankan produk dengan memanfaatkan sosial media yang sudah ada guna meningkatkan efisiensi
1. Arsitektur Teknis
* Membutuhkan spesifikasi perangkat keras untuk mempermudah pekerjaan
* Membutuhkan mesin cetak dengan mengedepankan kualitas hasil
* Membutuhkan aplikasi desain yang sudah terjamin dan lebih utama adalah tim desain produk sudah menguasai aplikasi tersebut
* Manajemen perawatan perangkat keras secara berkala

Proses Bisnis Pemesanan Oleh Pembeli

| No | Nama Proses | Detail |
| --- | --- | --- |
| 1 | Pemesanan Produk | * Pembeli diberikan nomor antrian oleh admin
* Pembeli memberikan gambar yang dibutuhkan
 |
| 2 | Pembayaran Produk | * Pembeli melakukan down payment sebelum pesanan diproses
* Pembeli melakukan pelunasan pembayaran sesaat setelah pesanan sesuai ekspektasi
 |
| 3 | Antrian pengerjaan produk | * Pembeli menerima status pesanan
* Pembeli menerima status pembayaran
 |
| 4 | Pesanan Selesai | * Pesanan dikirimkan setelah pembeli melunasi pembayaran
 |

Proses Bisnis Penerimaan Pesanan Oleh Admin

| No | Nama Proses | Detail |
| --- | --- | --- |
| 1 | Penerimaan Pesanan | * Membaca urutan antrian pelanggan
* Memberikan nomor antrian
* Meminta gambar ke pelanggan untuk diproses
 |
| 2 | Penerimaan Pembayaran | * Mengecek pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan
* Mengkonfirmasi pembayaran ke desainer
 |
| 3 | Pengerjaan Pesanan | * Mengerjakan pesanan apabila sudah mendapat konfirmasi dari admin
* Mengirimkan hasil sementara ke pelanggan
 |
| 4 | Pengiriman Pesanan | * Pesanan dikirim setelah semua pembayaran selesai dan hasil sudah sesuai ekspektasi pelanggan
 |

Proses Pelayanan Pelanggan

**KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulannya ialah memberikan kualitas produk terbaik dan eksklusif yang berarti hanya dapat dimiliki oleh pelanggan yang memesan, dan tidak akan dicetak kembali kecuali pelanggan tersebut memesan kembali produk tersebut, menyajikan aplikasi yang ramah pengunjung dan dapat mempermudah penyortiran data pelanggan sehingga pelanggan dapat melakukan pemantauan pesanan yang sedang diprosess

Saran untuk kedepannya adalah konsisten dalam menjalankan sebuah bisnis di perusahaan dan diharapkan untuk rutin dalam peremajaan sebuah aplikasi dengan selalu mengecek keamanan sistem guna tetap menjaga data pelanggan dengan aman.

**DAFTAR PUSTAKA**

Sofyana, L., & Putera, A. R. (2019). Business architecture planning with TOGAF framework. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1375). Institute of Physics Publishing. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1375/1/012056

Reports, T. (2020). Business Architecture of Public Guest Service for, *62*(June), 2421–2428.

Samantha, R., & Almalik, D. (2019). 肖沉 1, 2, 孙莉 1, 2∆, 曹杉杉 1, 2, 梁浩 1, 2, 程焱 1, 2. *Tjyybjb.Ac.Cn*, *3*(2), 58–66. Retrieved from http://www.tjyybjb.ac.cn/CN/article/downloadArticleFile.do?attachType=PDF&id=9987

Setyaningsih, R., Darmawan, I., & Rahmad, B. (2015). Perancangan Enterprise Architecture E-Commerce Pada Bagian Payment Di Pt Xyz Menggunakan Framework Togaf Adm. *Jurnal Rekayasa Sistem & Industri (JRSI)*, *2*(04), 19. https://doi.org/10.25124/jrsi.v2i04.47

Pengantar, K. (2021). Penelitian oleh Moh Fatchur Rozi, pada tahun 2021, dengan judul “PERANCANGAN ENTERPRISE ARCHITECTURE BLUEPRINT MENGGUNAKAN METODE TOGAF ADM E-COMMERCE PADA PENJUALAN MUKENA DI CV . SULAMI COLLECT.”

Septiadi, B. E., Kusnanto, G., & Supangat, S. (2019). Analisis Tingkat Kematangan Dan Perancangan Peningkatan Layanan Sistem Informasi Rektorat Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya (Studi Kasus : Badan Sistem Informasi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya). *Konvergensi*, *15*(1). https://doi.org/10.30996/konv.v15i1.2831

**REPORT PAPERPASS PLAGIARISM CHECKER**

****

**REPORT DEPOSIT KE REPOSITORY UNTAG**

****