

**PERANCANGAN ENTERPRISE ARCHITECTURE SISTEM  
PENJUALAN BAJU DENGAN METODE TOGAF ADM  
PADA DISTRO DEAD INSIDE SOCIETY**

ARCHITECTURE ENTERPRISE A  
Supangat, M. Kom., ITIL., COBIT.



Oleh:

Wahyu Tri Chusuma

1461800004

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA  
2021**

**PERANCANGAN ENTERPRISE ARCHITECTURE SISTEM  
PENJUALAN BAJU DENGAN METODE TOGAF ADM  
PADA DISTRO DEAD INSIDE SOCIETY**

Wahyu Tri Chusuma

Fakultas Teknik, Program Studi Informatika Universitas 17 Agustus 1945

Jl. Semolowaru 45, Surabaya, Jawa Timur 60118

Email: [wahyutric6@gmail.com](mailto:wahyutric6@gmail.com)

***ABSTRAK***

Enterprise Architecture Planning (EAP) digunakan untuk mendefinisikan arsitektur dalam penggunaan informasi untuk mendukung rencana dan arsitektur implementasi bisnis di suatu perusahaan/organisasi. “Dead Inside Society” adalah usaha yang bergerak dibidang pakaian berupa pakaian distro yang diperuntukan untuk anak muda. Untuk meningkatkan kualitas tata kelolaan dan pelayanan yang terstruktur diperlukan suatu sistem informasi yang membantu dalam pengelolaan dan kinerja “Dead Inside Society. Faktor pendorong kebutuhan sistem informasi adalah meningkatnya kebutuhan fungsi layanan yang dieksekusi secara teratur dan sistematis. Penelitian ini menggunakan metodologi TOGAF ADM dimulai dari tahap pendahuluan, manajemen kebutuhan, visi arsitektur, arsitektur bisnis, arsitektur sistem informasi, arsitektur teknologi, peluang dan solusi, hingga perencanaan migrasi. Hasil yang diharapkan dari Penelitian ini merupakan usulan model TOGAF yang disesuaikan dengan proses bisnis dan kebutuhan perusahaan Dead Inside Society dalam mendesain Enterprise Architecture untuk perencanaan strategis SI/TI.

**Kata Kunci :** Dead Inside Society, Distro, TOGAF ADM

**I. PENDAHULUAN**

**1.1. Latar Belakang**

Koleksi Dead Inside Society adalah salah satu tokonya yang menjual pakaian distro anak muda dari banyak toko

penjualan pakaian, melihat persaingan pasar yang makin banyak di era modern sekarang, kemudian untuk menarik konsumen baik di dalam maupun di luar area, Dead Inside Society. Koleksinya

hadir dengan berbagai variasi dan jenis pilihan pakaian distro yang menarik. Koleksi Dead Inside Society harus selalu berinovasi dan modern, agar tidak dilindas oleh persaingan yang ketat. Selain itu, dilakukan inovasi strategis yang baru dapat memperoleh keuntungan kompetitif dibandingkan dengan pesaing yang lain. Kali ini belum dirancang Enterprise Architecture (EA) yang sesuai dengan standar acuan dan menghasilkan cetak biru yang selaras dengan kebutuhan bisnis perusahaan. Referensi standar untuk EA Planning adalah Enterprise Kerangka Kerja Arsitektur (EAF) yang berkembang dan sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Kerangka Kerja Arsitektur Grup Terbuka (TOGAF) adalah kerangka kerja untuk arsitektur perusahaan yang memberikan pendekatan yang komprehensif untuk perencanaan, desain dan implementasi arsitektur informasi perusahaan.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Dalam studi kali ini kasus yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana menggunakan TOGAF ADM dalam mendesain Enterprise Arsitektur (EA) sehingga diperoleh Desain EA yang memenuhi persyaratan proses

bisnis yang selaras dan sesuai dengan strategi bisnis Dead Inside Society

### **1.3. Batasan Masalah**

. Batasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Objek penelitian yakni Dead Inside Society
2. Metode Pendekatan TOGAF ADM
3. Pada penelitian ini akan menggunakan tool Enterprise arsitektur, Togaf ADM, value chain, diagram use case, model perancangan, matrik relasi, GAP Analisis Arsitektur Bisnis

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah pengembangan Sistem Informasi Pejualan baju pada Distro Deat Iside Society menggunakan metode TOGAF ADM.

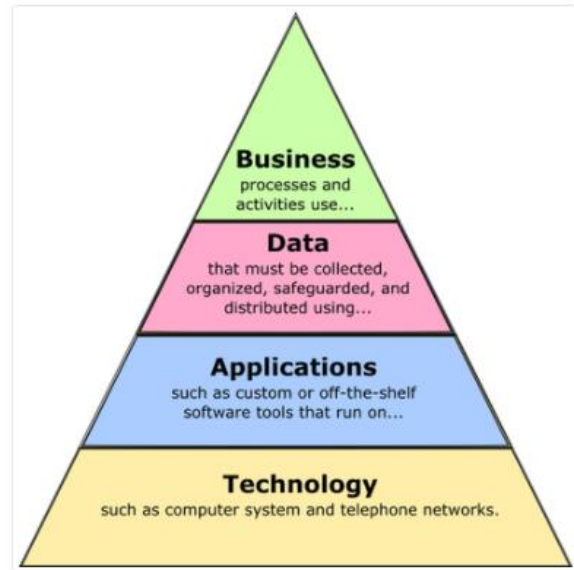
## **II. LANDASAN TEORI**

### **2.1. Enterprise Architecture**

Enterprise Architecture adalah arsitektur untuk merancang sistem perusahaan. Arsitektur ini melibatkan pemodelan proses bisnis dan karakteristik informasi. Enterprise architecture framework seperti kerangka kerja Zachman terdiri dari beberapa pandangan termasuk juga model proses dan organisasi. ARIS (Architecture of Integrated Information

Systems), misalnya, terdiri dari lima pandangan yang secara simbolis disajikan dalam bentuk \ rumah, yang disebut rumah ARIS, dengan tampilan organisasi sebagai atap, tampilan data, tampilan kontrol, dan tampilan fungsi sebagai tiga pilar, dan tampilan noutput sebagai dasar rumah. Enterprise Architecture (EA) adalah penjelasan tentang bagaimana sebuah organisasi merancang sebuah sistem untuk mendukung kebutuhan bisnis dan teknologi dalam mewujudkan misi dan visi sertapencapaian hasil yang telah ditargetkan. EA mendahului munculnya dua hal:

1. Sistem kompleks ini, dimana organisasi harus mengeluarkan biaya yang cukup besar untuk mengembangkan sistem yang dimiliki.
2. Penyelarasan bisnis dengan teknologi, dimana jumlah organisasi yang mengalami kesulitan dalam menyelaraskan kebutuhan bisnis dengan teknologi. EA memiliki tiga komponen utama, yaitu arsitektur bisnis, arsitektur sistem informasi terbagi arsitektur aplikasi, dan arsitektur tek nologi.



*Gambar 1 Enterprise Architecture*

### 2.3. Togaf ADM

Technical open group architecture framework (TOGAF), 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).

1. Preliminary Phase Tahapan persiapan (preliminary phase) merupakan tahap awal persiapan perancangan enterprise architecture.
2. Requirements Management Requirements management adalah proses pengelolaan kebutuhan arsitektur di seluruh fase TOGAF ADM.

3. Phase A: Architecture Vision Phase architecture vision atau fase visi arsitektur adalah mendefinisikan scope, vision dan memetakan strategi keseluruhan.
4. Phase B: Business Architecture Phase business architecture atau fase arsitektur bisnis berisi strategi bisnis, organisasi, dan informasi aktivitas utama
5. Phase C: Information Systems Architecture. Mengembangkan arsitektur sasaran untuk data dan aplikasi.
6. Phase D: Technology Architecture Menciptakan sasaran keseluruhan arsitektur yang akan diterapkan pada tahapan kedepan.
7. Phase E: Opportunities and Solutions Opportunities and Solutions Mengembangkan untuk strategi keseluruhan, menentukan apa yang akan dibeli, membangun atau penggunaan ulang, dan bagaimana menerapkan arsitektur yang dideskripsikan di phase D.
8. Phase F: Migration Planning Fokus utama dari phase migration planning atau fase rencana migrasi adalah penciptaan rencana implementasi dan migrasi yang layak,

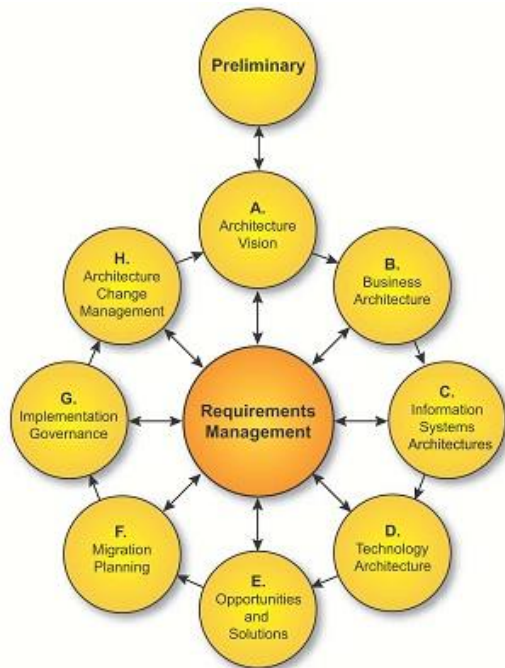
bekerja sama dengan portofolio dan manajer proyek.

9. Phase G: Implementation Governance Phase implementation governance atau fase tata kelola implementasi, proyek dilaksanakan sebagai program rencana kerja dan diolah agar dapat mencapai arsitektur yang diinginkan.
10. Phase H: Architecture Change Management

Pada phase architecture change management atau fase manajemen perubahan arsitektur akan diuraikan penggerak perubahan dan bagaimana mengatur perubahan tersebut, mulai dari pemeliharaan sederhana sampai perancangan kembali arsitektur.

TOGAF memungkinkan arsitek dan pemangku kepentingan perusahaan merancang, mengevaluasi, dan membangun arsitektur perusahaan yang fleksibel bagi organisasi. Versi awal TOGAF didasarkan pada Technical Architecture Framework for Information Management (TAFIM), yang dikembangkan oleh Department of Defense U.S. (DoD). TOGAF berbasis pada Architectural Development Method (ADM), sebanyak 9 fase yang ditunjukkan

pada Gambar 2.



Gambar 2 TOGAF ADM

### III. METODE

#### 3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian pada Dead Inside Society yang merupakan sebuah usaha yang bergerak di bidang sandang berupa baju distro dengan desain yang modern dan unik.

#### 3.2. Metode Pengumpulan Data

Untuk melakukan penelitian dibutuhkan metode untuk pengumpulan data, metode yang digunakan yaitu:

##### 1. Wawancara

Pengumpulan data menggunakan proses wawancara yakni mengajukan pertanyaan yang dibutuhkan kepada pihak-pihak yang terkait seperti

pemilik Dead Inside Society, karyawan Dead Inside Society. Pada saat melakukan wawancara penyusun tidak mengganggu baik waktu dan pekerjaan nara sumber.

##### 2. Observasi

Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung pada proses dan kegiatan bisnis yang ada pada Dead Inside Society, dan bagaimana proses bisnis penjualan yang dijalankan selama ini.

##### 3. Studi Pustaka

Pengumpulan data sekunder untuk mendukung penyusunan tugas jurnal dengan mengumpulkan data dan informasi. maka diambil referensi dari internet yang berkaitan dengan enterprise arsitektur Togaf ADM.

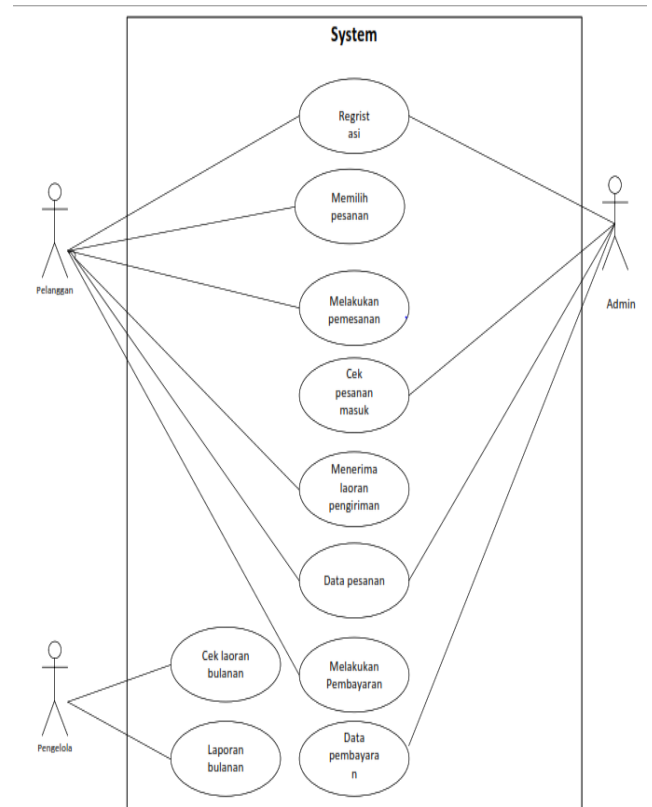
### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses bisnis Distro Dead Inside Society yang terdapat pada gambar 3 yang digambarkan menggunakan rantai nilai (value chain) merupakan proses bisnis yang ada untuk merumuskan daftar dari proses – proses bisnis yang ada pada fungsi bisnis utama dan pendukung Distro Dead Inside Society. Untuk mendefinisikan fungsi dan layanan yang ada pada masing – masing

fungsi bisnis yang akan dimodelkan dalam bentuk proses bisnis. Untuk pemodelan proses bisnis tersebut dapat menggunakan kerangka kerja yang sudah disediakan TOGAF ADM atau dengan UML Diagram pada gambar 4. Pemodelan proses bisnis bertujuan untuk memberikan gambaran jelas terhadap keadaan proses bisnis Distro Dead Inside Society yang sedang berjalan saat ini.

Manajemen Sarana dan Prasarana				
Manajemen Kepegawaian (HRD)				
Manajemen Keuangan				
Manajemen Teknologi Informasi (TI)				
Persediaan barang yang dijual				
pengadaan	pengemasan	pengiriman	penjualan	pelayanan

Gambar 3 Value Chain



Gambar 4 Diagram Use Case

Berikut ini adalah masing-masing yang dijalankan oleh Distro Dead Inside Society, dimulai dari aktivitas utama:

#### 1. Inbound Logistic (Pengadaan)

Pada tahap ini dilakukan pengadaan barang dari supplier kegiatan ini dilakukan oleh bagian pengadaan barang. Bagian pengadaan akan memesan kebutuhan pakaian, jenis, model, jumlah pemesanan, dan mengirimkan purchase order kepada supplier akan mengirimkan barang kepada Distro Dead Inside Society dan disimpan ke dalam

gudang. Fungsi ini dilakukan oleh bagian pengadaan dan bagian pengadaan mencatat semua data pemesanan dan pendataan penerimaan barang dan supplier, serta tanggung jawab dalam menyusun laporan pengadaan barang, karena dari pengalaman tersebut harus dibayarkan. Pembayaran barang yang menjadi tanggung jawab bagian keuangan.

## 2. Operation (Pensortiran dan Pengemasan)

Pada tahap ini dilakukan penyeleksian terhadap barang-barang yang sudah diterima dari supplier. Maka dipastikan barang yang diterima adalah barang yang tidak memiliki cacat, maka jika terjadi barang yang cacat akan dilakukan retur kepada supplier. Pada tahapan ini juga barang-barang yang akan dijual diberikan informasi harga jual, informasi diskon, informasi barang terbaru untuk memudahkan customer dalam melakukan pembelian barang. Setelah itu dilakukan pengemasan untuk persiapan pengiriman. Kegiatan ini dilakukan oleh bagian pengadaan yang sekaligus

bertanggung jawab dalam melakukan pemesanan dan penerimaan barang.

## 3. Outbond Logistic (Pengiriman)

Pengiriman ini dilakukan berdasarkan order yang masuk sebelumnya dari pihak customer. Sehingga pengiriman yang dilakukan sudah mempunyai tujuan lokasi pengiriman, dan nama penerima barang. Pada saat pengiriman barang harus disertakan surat pengiriman yang berisi informasi id order, alamat tujuan beserta nama penerima dan nomor telepon. Saat melakukan pengemasan harus dipastikan barang yang dikemas sesuai dengan yang dipesan oleh pelanggan, beserta informasi alamat yang jelas agar pelanggan yang memesan tidak kecewa melakukan transaksi pada Distro Dead Inside Society. Kegiatan ini dilakukan oleh bagian penjual.

## 4. Sales and Marketing (Penjualan)

Pada tahapan ini adalah proses yang dilakukan Distro Dead Inside Society yaitu mempromosikan produk yang dimiliki untuk dikenal masyarakat agar masyarakat melakukan pembelian pada Distro Dead Inside Society. Proses



pemasaran tersebut dilakukan oleh bagian pemasaran.

#### 5. Servis (Pelayanan)

Pada tahapan ini diberikan pelayanan agar memberikan nilai tambah atas usaha yang dijalankan Distro Dead Inside Society. Pelayanan yang diberikan berupa menerima kritik dan saran yang dapat membangun kemajuan Distro Dead Inside Society.

### V. KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Proses bisnis Distro Dead Inside Society dapat di ketahui aktifitas pengelolaan datanya masih dilakukan secara manual dan sederhana. Enterprise Architecture pada Distro Dead Inside Society dapat dianalisa berdasarkan analisis TOGAF. Dampak dari penerapan enterprise architecture terhadap proses bisnis Distro Dead Inside Society adalah terciptanya efektifitas dan efisiensi dalam proses bisnis Distro Dead Inside Society.

#### 5.2. Saran

Saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

- a. Sistem yang akan dibangun, dibuat secara bertahap sesuai

dengan kebutuhan utama Distro Dead Inside Society

- b. Dalam melakukan implementasi perancangan sistem informasi maka dibutuhkan dukungan dari seluruh tingkatan dari Distro Dead Inside Society agar keberhasilan implementasi dapat mencapai target yang diinginkan.
- c. Aplikasi yang dibutuhkan dapat dilakukan dengan menggunakan software open source agar menghemat biaya yang dibutuhkan Distro Dead Inside Society

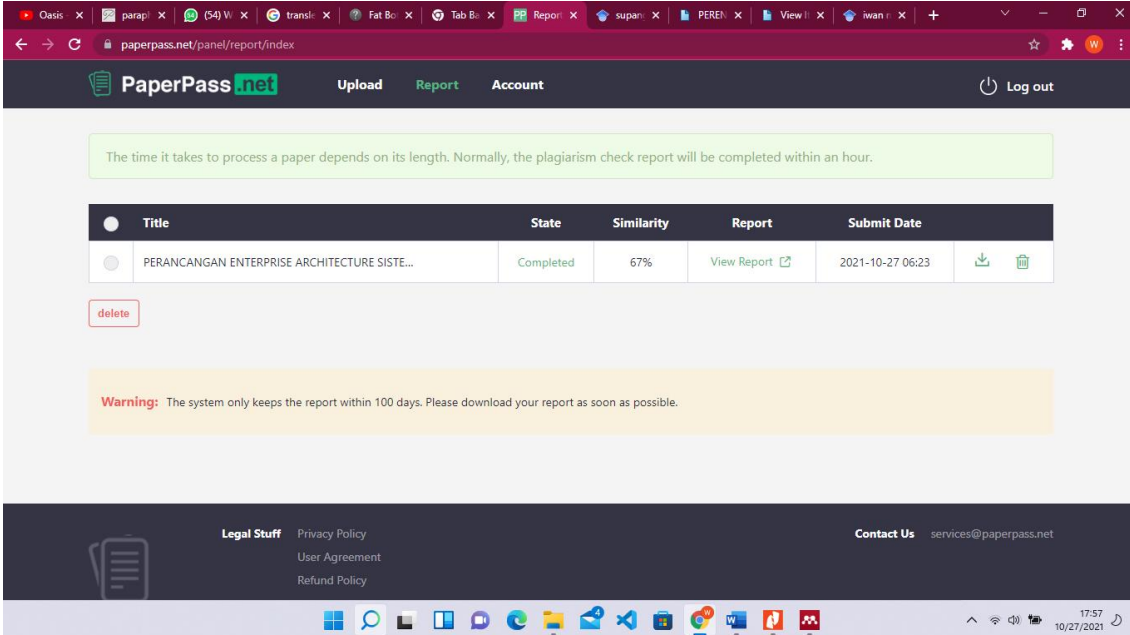
### DAFTAR PUSTAKA

1. Hermanto, A., Supangat, S., & Mandita, F. (2018). Evaluasi Usabilitas Layanan Sistem Informasi Akademik Berdasarkan Kombinasi ServQual dan Webqual Studi Kasus : SIAKAD Politeknik XYZ. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, 3(1), 33. <https://doi.org/10.20473/jisebi.3.1.33-39>
2. Hermanto, A., Mandita, F., & Supangat, S. PERENCANAAN PENINGKATAN KEMATANGAN TEKNOLOGI INFORMASI MENGGUNAKAN ACMM DAN TOGAF PADA POLITEKNIK XYZ.

3. Supriyana ,I., Model Arsitektur  
Bisnis, Sistem Informasi Dan  
Teknologi Di Bakosurtanal Berbasis  
Togaf, 2010.

## LAMPIRAN

### Bukti cek Pelagiarisme



The screenshot shows the PaperPass.net web interface. At the top, there is a navigation bar with 'PaperPass.net', 'Upload', 'Report', and 'Account' links, and a 'Log out' button. Below the navigation bar, a green message box states: 'The time it takes to process a paper depends on its length. Normally, the plagiarism check report will be completed within an hour.' Below this is a table with the following data:

Title	State	Similarity	Report	Submit Date
PERANCANGAN ENTERPRISE ARCHITECTURE SISTE...	Completed	67%	<a href="#">View Report</a>	2021-10-27 06:23

Below the table, there is a 'delete' button. A yellow warning box below the table reads: 'Warning: The system only keeps the report within 100 days. Please download your report as soon as possible.' At the bottom of the page, there is a footer with 'Legal Stuff' (Privacy Policy, User Agreement, Refund Policy) and 'Contact Us' (services@paperpass.net). The Windows taskbar at the bottom shows the date and time as 17:57 on 10/27/2021.