

**PRELIMINARY PHASE PERANCANGAN ARSITEKTUR
SISTEM INFORMASI PADA GYM ARTARAGHA
MENGUNAKAN TOGAF ADM**

**ARSITEKTUR ENTERPRISE (C) Supangat,
M.Kom., ITIL, COBIT.**



Oleh

EVAN FALIAN JANIRTA

1461800038

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

1. Latar Belakang

Gym Artaragha adalah tempat usaha bergerak pada bidang olahraga yang di dalamnya melayani setiap orang yang datang untuk melakukan olahraga fisik dengan menyediakan peralatan fitness secara manual dan modern. Gym juga melayani jasa konsultasi dalam melakukan pembentukan tubuh yang diinginkan oleh para pelanggan. Namun sayangnya saat ini gym Artaragha masih belum menerapkan sistem informasi yang berkembang dan sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Sehingga untuk mengelola data dan aktivitas-aktivitas yang dilakukan masih menggunakan bantuan Microsoft Word ataupun Microsoft Excel dan belum dapat terintegrasi dengan bidang-bidang yang lain. Namun dengan pengolahan data yang seperti itu tidak jarang terjadi kesulitan dalam mengakses karena tidak dapat dilakukan bersamaan dalam beberapa bidang, sehingga data dan informasi yang dibutuhkan tidak dapat diterima tepat waktu.

Dengan adanya sistem informasi yang terintegrasi dapat mengurasi kesenjangan yang terjadi dalam proses pengembangan sistem. Oleh karena itu, untuk mempermudah masalah yang ada diperlukan sebuah perancangan arsitektur sistem informasi dengan menggunakan metode TOGAF ADM.

2. Tinjauan Pustaka

Dalam tinjauan pustaka ini akan dibahas pengertian arsitektur enterprise, dan juga kerangka kerja arsitektur enterprise yang digunakan adalah Togaf ADM.

2.1 Arsitektur Enterprise

Arsitektur enterprise adalah kerangka konseptual bagaimana bisnis itu dapat dibangun. Prinsipnya sendiri dapat diterapkan di berbagai organisasi bisnis, meliputi pemerintahan, asosiasi non-profit bahkan usaha lepas [1]. Menurut Kourdi yang dikutip sebaiknya organisasi mengadopsi sebuah metode yang bisa digunakan dalam pengembangan arsitektur enterprise. Sehingga diharapkan dapat mengelola sistem yang kompleks dan dapat menyelaraskan bisnis dan IT [2].

2.2 TOGAF

TOGAF (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 [3]. Salah satu kelebihan TOGAF adalah bersifat fleksibel dan open source. TOGAF juga

memberikan metode yang rinci dalam mengelola dan membangun serta mengimplemntasikan arsitektur enterprise dan sistem informasi yang disebut Architecture Development Method (ADM). [4]

2.3 TOGAF ADM

Architecture Development Method (ADM) merupakan metode umum untuk mengembangkan arsitektur, dirancang untuk kebutuhan sistem dan organisasi. ADM sering dimodifikasi untuk kebutuhan yang lebih spesifik [5]. TOGAF ADM juga menyatakan visi dan prinsip yang jelas tentang bagaimana melakukan perkembangan arsitektur enterprise. Prinsip-prinsip itu dapat dijelaskan sebagai berikut [4] :

1. Prinsip Enterprise

Dari pengembangan arsitktur yang dilakukan diharapkan dapat mendukung seluruh bagian organisasi.

2. Prinsip Teknologi Informasi

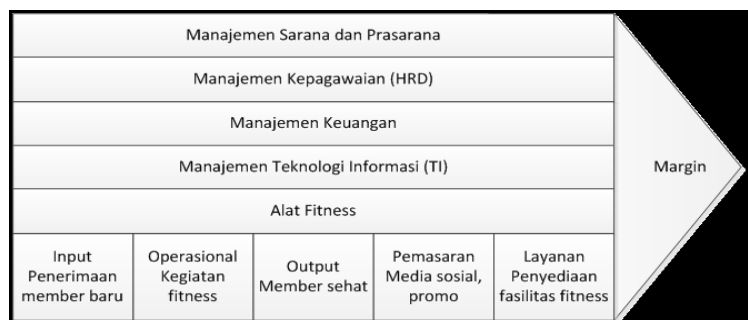
Mengarah ke konsisten penggunaan teknologi informasi dalam seluruh bagian organisasi.

3. Prinsip Arsitektur

Rancangan yang berisi arsitektur sistem berdasarkan kebutuhan proses bisnis dan cara mengimplementasikannya.

3. Pembahasan

Pada struktur organisasi sebuah gym dapat menunjukkan bagian-bagian apa saja yang mewakili dan ditangani oleh staff gym tersebut. Dari penentuan struktur organisasi akan sangat membantu dalam menentukan langkah model bisnis. Sehingga area fungsional utama bisa digambarkan berdasarkan konsep rantai nilai pada gambar 1 yang dapat dikelompokkan ke dalam kegiatan utama dan kegiatan pendukung.



Gambar 1 Value Chain Gym Artaragha

Aktivitas utama meliputi :

1. Input Penerimaan Member, kegiatan yang meliputi proses registrasi calon pelanggan sampai dengan pendataan member baru,
2. Operasional Kegiatan Fitness, kegiatan yang meliputi penjadwalan latihan yang berhubungan dengan jadwal kelas yoga, zumba, dan hal lain yang termasuk kegiatan fitness.
3. Output Member Sehat, aktivitas output yang berkaitan dengan hasil Latihan para member termasuk kegiatan check-up rutin setiap minggu.
4. Pemasaran Media Sosial, kegiatan untuk mempromosikan produk atau alat baru pada member atau calon member.
5. Layanan Penyediaan fasilitas fitness, kegiatan yang meliputi perawatan fasilitas fitness dan juga area sekitar gym untuk memberikan kenyamanan pada pelanggan

Aktivitas pendukung, terdiri dari :

1. Manajemen Keuangan, aktivitas yang berkaitan dengan usaha yang perencanaan anggaran, tenaga mentor, tenaga kerja, jabatan dan lain sebagainya.
2. Manajemen Kepegawaian, aktivitas pendukung untuk pemantauan sumber daya manusia khususnya pada aktivitas gym. Termasuk staff dan tenaga mentor.
3. Manajemen Sarana dan Prasarana, aktivitas pengolahan yang meliputi penyediaan ruang, manajemen asset hingga kebersihan lingkungan olahraga.
4. Manajemen Teknologi Informasi, aktivitas yang berkaitan dengan urusan teknologi yang meliputi sistem membership, sistem laporan, website dan lain-lain.
5. Alat Fitness, aktivitas yang berkaitan dengan urusan penyediaan alat fitness hingga perawatan ataupun penggantian alat.

4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah dijelaskan dapat disimpulkan dengan penerapan preliminary phase dapat dibuat struktur organisasi yang nantinya akan memudahkan dalam pembentukan model bisnis. Dan juga dengan dibentuknya value chain aktivitas-aktivitas dalam lingkungan Gym Artaragha dapat teridentifikasi dengan baik.

4.2 Saran

Dikarenakan penelitian ini masih dalam tahap preliminary phase saja maka diharapkan untuk penelitian selanjutnya fase-fase yang lain dapat di buat untuk mendapatkan model arsitektur enterprise yang lebih lengkap.

5. Daftar Pustaka

- [1] C. Supangat, M.Kom., ITIL., “Pertemuan Ketiga - Apa itu Arsitektur Enterprise.” 2020, [Online]. Available: <http://repository.untag-sby.ac.id/6048/>.
- [2] R. Yunis and K. Surendro, “Perancangan Model Enterprise Architecture Dengan Togaf Architecture Development Method,” *Snati*, vol. 2009, no. Snati 2009, pp. 25–31, 2009.
- [3] C. Supangat, M.Kom., ITIL., “Pertemuan keempat - TOGAF.” 2020, [Online]. Available: <http://repository.untag-sby.ac.id/id/eprint/6048>.
- [4] R. Setiawan, “Perancangan Arsitektur Enterprise Untuk Perguruan Tinggi Swasta Menggunakan Togaf Adm,” *J. Algoritma*, vol. 12, no. 2, pp. 548–561, 2016, doi: 10.33364/algoritma/v.12-2.548.
- [5] Suryadi, S., & Andry, J. F. “Perancangan Enterprise Architecture Menggunakan Togaf Architecture Development Method (Studi Kasus: Yakuza Gym Jakarta Barat)”. *Prosiding Seminar Nasional Teknoka*, vol.2, 129 - 134, 2017.

PLAGIARISM CHECKER

The time it takes to process a paper depends on its length. Normally, the plagiarism check report will be completed within an hour.

Title	State	Similarity	Report	Submit Date
1461800038_Evan Falian Janirta_AE_A_ETS	Completed	17%	View Report	2021-11-01 10:39

[delete](#)

Warning: The system only keeps the report within 100 days. Please download your report as soon as possible.

Legal Stuff [Privacy Policy](#) [User Agreement](#) [Refund Policy](#) **Contact Us** services@paperpass.net

view.paperpass.net/report/617ffc2aae4c9bryu/

PaperPass.net **1461800038_Evan Falian Janirta_AE_A_ETS** **Overall Similarity 17%**

Flagship version Submit Time: 2021-11-01 10:39:45

Report | Assessment | Original English ?

Basic Information

Title: 1461800038_Evan Falian Janirta_AE_A_ETS
Time: 2021-11-01 10:39:45
Words: 890

Overall Similarity

Overall Similarity: 17%
Similarity degrees in local database: 2%
Similarity degrees in internet database: 16%

Similarity Calculation Formula

(Sentence1 similarity + Sentence2 similarity..... / n)
Sentence similarity scale from 0.0~1.0 Green sentence represent similarity-free

Sentences similarity distribution

Legend: ■ ≥70% ■ 40-70% ■ <40%