

**PERANCANGAN ENTERPRISE ARCHITECTURE
MENGUNAKAN TOGAF DEVELOPMENT METHOD
(Studi Kasus: Dealer Motor "BAROKAH" Versi 4.3)**

**Architecture Enterprise Kelas R
Supangat, M.Kom., ITIL., COBIT.**



Oleh :

**Rifqi Zidane Amandanu
(1461900313)**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2021**

ABSTRAK

Pertumbuhan teknologi dalam bisnis jual- beli. Sistem penjualan ialah suatu interaksi antara penjual serta pembeli dalam upaya pemenuhan kemauan serta sasaran antar tiap- tiap orang. Tujuan dalam riset ini ialah menciptakan arsitektur Sistem Data Penjualan serta Persediaan Benda dealer motor dengan kerangka kerja TOGAF ADM. Riset ini memakai pendekatan kualitatif dengan tata cara deskriptif. Prosedur metode pengumpulan informasi dengan memakai wawancara serta observasi. Tata cara riset yang digunakan merupakan TOGAF ADM.

Ada pula hasil yang didapatkan dari riset ini merupakan menciptakan data penjualan serta persediaan benda dari dealer motor“ BAROKAH” dengan memakai sistem kerja TOGAF ADM. Pengerjaan postingan ini memakai tata cara deskriptif serta tata cara deskriptif. dalam pengolahan informasi memakai wawancara serta observasi dengan tata cara riset memakai TOGAF ADM. Hasil dari riset ini merupakan:(1) Pada sesi aritektur visi didapatkan hasil berbentuk kedudukan sistem data dibesarkan supaya cocok dengan tujuan bisnis industri.(2) Pada sesi aritektur bisnis didapatkan hasil berbentuk Data- data diagram terpaut kegiatan yang terjalin antara bagian persediaan benda serta penjualan(3) Pada sesi aritektur sistem data didapatkan hasil berbentuk akumulasi entitas yang butuh ditambahkan(Add) sebanyak 2 entitas pada sistem penjualan serta 3 entitas pada sistem persediaan.(4) Pada sesi aritektur aplikasi didapatkan hasil berbentuk aplikasi persediaan dipengaruhi oleh segala kegiatan penjualan serta persediaan. Aplikasi admin, penjualan, metode pembayaran serta klien dipengaruhi oleh kegiatan penjualan. Aplikasi benda masuk serta keluar dipengaruhi oleh kegiatan persediaan.(5) Pada sesi aritektur teknologi didapatkan hasil berbentuk akumulasi fitur supaya memudahkan sistem data persediaan untuk industri. Pada hasil riset direkomendasikan buat melaksanakan tahapan pengembangan dengan 9 tahapan TOGAF ADM supaya bisa lebih efisien.

Kata kunci: Arsitektur Enterprise, TOGAF(The Open Group Architecture Framework), ADM(Architecture Development Method).

I. PENDAHULUAN

Tiap industri memiliki tujuan guna mencari keuntungan seoptimal bisa jadi Guna meraih tujuan tersebut, tiap industri memiliki strategi penjualan yang berbeda- beda. mereka memilah strategi yang dirasa sanggup meningkatkan industri mereka masing”.

Kedudukan teknologi dalam keberadaan manusia memanglah dibutuhkan, salah satunya merupakan dalam mempertahankan bisnis manusia menggunakan inovasi buat menolong serta memesatkan latihan berakhir. Persaingan tersebut ditunjukkan dengan metode mengelola industri jadi lebih baik yang kesimpulannya mempengaruhi pada pertumbuhan bisnis. Salah satu pertumbuhan bisnis yang tumbuh pesat dikala ini merupakan sistem jual- beli. Sistem penjualan ialah suatu interaksi antara penjual serta pembeli dalam upaya pemenuhan kemauan serta sasaran antar tiap- tiap orang. Guna membuat sesuatu kerangka informasi yang cocok dengan kebutuhan sesuatu perkumpulan/ perkumpulan membutuhkan suatu penyusunan yang hati- hati, penataan ini diucap pula dengan rekayasa usaha. Rekayasa Endeavour merupakan metode yang legal, menjangkau jauh, serta mencakup seluruh buat menanggulangi perencanaan serta penerapan kerangka kerja serta bagian kerangka kerja secara bertepatan.

Dalam rekayasa bisnis besar terdapat banyak sekali strategi yang bisa digunakan, dalam buku harian ini menggunakan metode TOGAF ADM dalam perencanaan rekayasa usaha, analisis kontekstual dalam buku setiap hari ini merupakan dealer motor“ BAROKAH” yang diandalkan buat nantinya memperoleh cerminan gimana buat merancang desain usaha, buat memperoleh desain usaha yang menggapai tujuan esensialnya. Hasil dari buku setiap hari ini merupakan rencana rekayasa usaha dengan 9 sesi dalam TOGAF ADM yang membagikan model serta struktur/ diagram berarti dalam meningkatkan kerangka informasi terpadu buat menolong kebutuhan toko Mudah Jaya dalam mempertahankan bisnisnya.

II. PEMBAHASAN

A. Penelitian

Tipe riset yang digunakan dalam riset ini merupakan riset deskriptif. Pendekatan riset adalah riset yang berupaya mendeskriptifkan sesuatu indikasi, kejadian yang terjalin pada disaat saat ini. Dengan perkataan lain, riset deskriptif mengambil permasalahan ataupun memusatkan atensi kepada masalah- masalah aktual sebagaimana terdapatnya pada disaat riset dilaksanakan. Pemakaian tata cara riset ini, pengamat mau mengenali gambaran menimpa sistem penjualan serta persediaan benda. Dengan riset ini pengamat bisa mendapatkan gambaran yang jelas, sehingga tujuan dalam riset ini hendak tercapai cocok dengan yang diharapkan. Dalam penerapan riset ini sesuai dengan riset riset deskriptif merupakan diawali dari menyusun instrumen riset, berbentuk observasi simpel pada sistem penjualan serta persediaan benda setelah itu wawancara yang dicoba kepada pihak dealer motor.

Demikian pula, buat kurangi kerumitan kerangka informasi, dengan membedakan berikutnya, mengurangi pengulangan dalam data serta pemrograman. Kemudahan dalam aplikasi. Tidak hanya itu, kumpulan informasi pula kurangi bayaran yang dikeluarkan buat membuat kerangka kerja informasi. Ini hendak memikirkan campuran lewat berbagi data. Melaksanakan desain mengakui prinsip- prinsip data buat dibagikan.

Metode pengumpulan informasi pada riset ini memakai metode wawancara serta observasi. Dalam riset ini sumber informasi yang digunakan oleh penulis merupakan sumber informasi primer. Dimana sumber informasi primer merupakan informasi yang diperoleh secara langsung yang dikumpulkan lewat survey lapangan dengan memakai metode pengumpulan informasi yang diperoleh lewat wawancara kepada pegawai ataupun dokumen- dokumen hasil dari sistem data penjualan serta persediaan benda industri. Informasi yang diperlukan antara lain informasi terpaut spesifikasi aplikasi, hardware yang digunakan, brainware yang ikut serta dalam system data industri dan alur bisnis penjualan serta persediaan benda pada dealer motor honda.

B. TOGAF ADM

TOGAF ADM adalah strategi yang memberikan arahan untuk menyiapkan dan mengeksekusi EA interaksi papan. ADM merupakan kerjasama yang meliputi: membuat sistem, mengembangkan substansi, dan mengatur desain. ADM adalah elemen penting yang membantu organisasi dalam menggambarkan prasyarat bisnis dan membangun desain untuk mengatasi masalah tersebut adalah pengelompokan siklus langkah yang terdiri dari berbagai tahap bernama A sampai H sebagai pada gambar 2.1. Selanjutnya adalah klarifikasi tahapan-tahapan dalam TOGAF ADM (Supangat, 2020)

1. Preliminary Phase.

Tahap ini merupakan tahap kesiapan dan perwujudan latihan yang diharapkan dapat membuat kapasitas desain termasuk kustomisasi TOGAF dan definisi standar desain. Ada tiga perspektif prinsip dalam tahap ini, khususnya: memilih filosofi ikhtiar desain, karakteristik ekstensi teknik, dan standar pusat komposisi.

2. Architecture Vision (A)

Tahap ini menggambarkan periode statement dari siklus perbaikan desain, mengingat data tentang cara mengkarakterisasi sejauh mana dorongan kemajuan desain, membedakan mitra, membuat visi komposisi, dan menghitung dukungan untuk melanjutkan dengan pergantian struktural peristiwa. Pada tahap ini misi asosiasi, garis besar bantalan penting dan tujuan bisnis dipikirkan dan bagaimana tanggung jawab administrasi.

3. Business Architecture (B)

Memutuskan sistem tindakan, administrasi, asosiasi dan proses tindakan. Di panggung Ini adalah instrumen dan teknik umum yang dapat digunakan untuk membangun model yang diperlukan antara lain: BPMN dan FDD.

4. Information System Architecture

Pada tahap ini lebih ditekankan pada latihan-latihan bagaimana rekayasa kerangka kerja data dibuat. Arti dari rekayasa kerangka data pada tahap ini menggabungkan rekayasa informasi dan desain aplikasi yang akan digunakan oleh asosiasi. Rekayasa informasi lebih berpusat pada bagaimana informasi digunakan untuk kebutuhan praktis bisnis, siklus dan administrasi. Dalam desain aplikasi, penekanannya adalah pada bagaimana kebutuhan aplikasi diatur menggunakan Inventarisasi Portofolio Aplikasi, dan lampu sorot on pada model aplikasi yang akan direncanakan. Metode yang dapat digunakan antara lain: Aplikasi Grafik Korespondensi, Grafik Area Aplikasi dan Klien dan lainnya.

5. Technology Architecture (D)

Menggambarkan kapasitas pemrograman dan peralatan dan menggabungkan pengorganisasian, middleware, norma, dan sebagainya Tahap ini dimulai dari menentukan jenis inovasi pesaing yang dibutuhkan dengan memanfaatkan Indeks Portofolio Inovasi yang menggabungkan gadget pemrograman dan peralatan. Mempertimbangkan pilihan yang diperlukan dalam penentuan inovasi. Teknik yang digunakan antara lain: Environment and Location Diagram, Network Computing Diagram, dan lainnya.

6. Opportunities and Solution (E)

Tahap ini berpusat pada keuntungan yang didapat dari desain usaha, sehingga menjadi alasan bagi mitra untuk memilih dan memutuskan desain yang akan dilakukan. Untuk merencanakan model pada tahap ini, Anda dapat memanfaatkan Garis Besar Pengaturan Usaha dan Grafik Keuntungan.

7. Migration Planning (F)

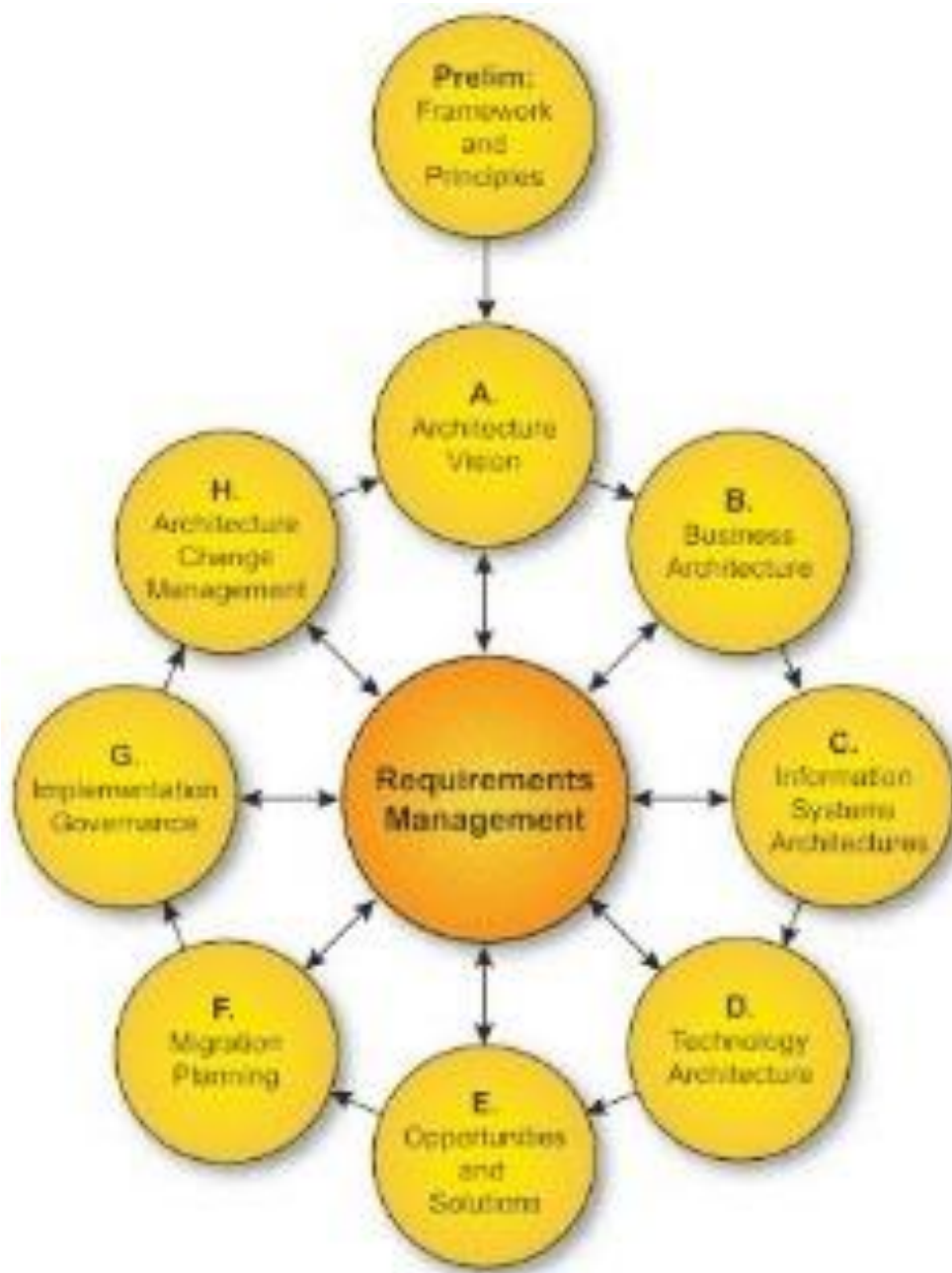
Tahap F lebih menekankan pada keuntungan yang didapat dari denah bangunan yang berarti mengkarakterisasi proyek eksekusi yang berbeda dan menjadi suksesi membutuhkan. Umumnya pada tahap ini untuk mendemonstrasikan penggunaan kisi evaluasi dan pilihan pada kebutuhan mendasar dan pendukung dalam asosiasi menuju eksekusi Kerangka kerja data.

8. Implementation Governance (G)

Dicapai untuk program rencana kerja dan ditangani untuk mencapai desain yang ideal diinginkan. Yang memiliki titik menjamin kesamaan dengan desain saat ini ditandai dengan pelaksanaan proyek dan kegiatan yang berbeda.

9. Architecture Change Management

Menggabungkan pembuatan strategi untuk mengawasi perubahan pada rekayasa baru. Tahap H memiliki tujuan untuk menyiapkan rencana administrasi struktural kerangka kerja baru untuk mengamati pergantian peristiwa yang inovatif dan perubahan ekologi dari asosiasi. Siklus ini diselesaikan secara eksplisit dengan memberikan pengecekan.



III. METODE PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

- Wawancara

Wawancara dilakukan dengan metode membuat janji dengan responden, setelah itu menanyakan tentang proses apa yang diperlukan buat sistem yang hendak terbuat nanti. Hasil wawancara owner ingin mempunyai sistem buat pengecekan benda semacam mengecek benda keluar serta benda masuk, dan pemesanan secara online

- Studi Pustaka

Pada riset pustaka buat riset ini dilakukan dengan menganalisis sebagian dokumen, harian ilmiah, dan postingan guna memperoleh uraian hendak modul yang hendak digunakan pada harian ini.

B. Tata cara Perencanaan

Arsitektur Enterprise Pada tata cara perencanaan arsitektur enterprise, harian ini memakai tata cara TOGAF ADM yang terdiri dari Preliminary Phase, Architecture Vision, Business Architecture, Information System Architecture, Technology Architecture, Opportunities And Solution, serta Migration Planning. Tools yang digunakan merupakan Principle Catalog, 5W+1H, Value Chain, Flowchart, McFarlan' s Strategic Grid.Grid.

IV. HASIL PENELITIAN

Hasil Penelitian Penelitian ini menghasilkan 4 tahapan, antara lain:

A. Arsitektur Visi

Faktor penentu keberhasilan dan peran sistem informasi yang diharapkan dapat mendukung proses bisnis perusahaan diawali dengan tujuan bisnis yang dijabarkan melalui visi perusahaan untuk menjadi pemimpin pasar sepeda motor dan transportasi lainnya di Indonesia dengan mewujudkan mimpi dan menciptakan kegembiraan bagi pelanggan dan berkontribusi bagi masyarakat Indonesia. . Setelah mengetahui tujuan bisnis perusahaan, dilanjutkan dengan menjelaskan peran sistem informasi yang dibutuhkan dengan mengintegrasikan kebutuhan data atau teknologi terkait sistem informasi yang akan dikembangkan dan melengkapi dokumentasi terkait kegiatan proses bisnis yang sedang berjalan.

proses penjualan di diler sepeda motor masih sederhana, dimana bagian penjualan menerima pesanan penjualan dan mengecek ketersediaan barang, jika barang yang dibutuhkan ready stock maka proses ini akan dilanjutkan ke bagian keuangan. Bagian keuangan akan menindaklanjuti kegiatan yang telah terjadi di bagian penjualan dengan melakukan konfirmasi jumlah yang harus dibayar oleh pelanggan terkait dengan transaksi yang telah dilakukan. Sedangkan bagian gudang menyiapkan barang jika pelanggan memesan barang yang tidak ready stock.

alur persediaan pada diler sepeda motor ini, dimana kegiatan persediaan ini diawali dengan kedatangan barang untuk dicek kondisinya terlebih dahulu, jika ditemukan cacat maka akan dikembalikan ke distributor untuk diganti. Mengenai permintaan pelanggan untuk barang baru atau yang belum tersedia di dealer sebelumnya akan dimasukkan ke dalam daftar permintaan barang berikutnya oleh bagian admin. Dan untuk penerimaan barang akan dicatat oleh admin dalam pencatatan persediaan. Untuk barang keluar akan dimasukkan ke dalam catatan barang keluar.keluar.

B. Arsitektur Bisnis

Dilihat dari pemeriksaan proses bisnis yang telah berjalan dan desain bisnis yang disarankan, ada beberapa latihan yang harus ditambahkan (Add), dipertahankan (Held), diganti (Supplant) dan dihilangkan (Eliminate).

Aktivitas Saat ini	Rencana Aktivitas	Analisis GAP
Penjualan dilakukan dengan sistem pencatatan manual dan baru akan dipindahkan ke sistem penjualan	Sistem Penjualan	
Informasi stok barang didapat dengan cara manual	Penjualan dilakukan langsung diinput ke dalam sistem penjualan	Replace
Laporan penjualan dilakukan dengan rekam manual	Stok barang dapat diketahui dengan mengakses sistem persediaan (terkomputerisasi)	Add
Pemesanan penjualan masih dilakukan manual oleh bagian penjualan	Laporan penjualan didapat dari output sistem penjualan	Replace
Pencatatan persediaan dilakukan dengan manual	Pemesanan penjualan dapat dikonfirmasi ke bagian gudang dalam sistem computer	Add
	Sistem Persediaan	
	Pencatatan persediaan menggunakan sistem terkomputerisasi	Add

Melihat tabel di atas, sangat mungkin terlihat bahwa banyak latihan ditambahkan ke rekayasa bisnis baru yang diusulkan. Hal ini dilakukan untuk mempermudah transaksi dan kantor pergudangan untuk dihubungkan satu sama lain sehingga perdagangan data dapat diselesaikan dengan baik dan efektif.

C. Arsitektur Sistem Informasi

Perencanaan tahap arsitektur sistem informasi terbagi menjadi 2 tahap, yaitu :

1. Teknik Informasi

Keterkaitan antara satu substansi dengan elemen lainnya, dimana elemen bisnis memiliki hubungan dengan elemen produk, administrator, status dan klien. kemudian, pada saat itu, unsur benda memiliki hubungan dengan zat yang mendekat dan zat aktif. Selanjutnya, unsur status diidentikkan dengan substansi kompensasi.

Entitas Saat ini	Rencana Entitas	Analisis GAP
Sistem Penjualan		
Penjualan	Penjualan	<i>Replace</i>
Admin	Admin	<i>Retain</i>
Pelanggan	Pelanggan	<i>Replace</i>
-	Bayar	<i>Add</i>
-	Status	<i>Add</i>
Sistem Persediaan		
-	Barang	<i>Add</i>
-	Masuk_barang	<i>Add</i>
-	Keluar_barang	<i>Add</i>

Kesepakatan itu disebabkan di masa lalu substansi yang sebelumnya ada tetapi dalam mengakomodasi kerangka baru perluasan proses pergerakan bisnis yang terkait dengan transportasi dan permintaan barang menyebabkan elemen ini harus diganti dengan elemen lain yang dapat memenuhi siklus.

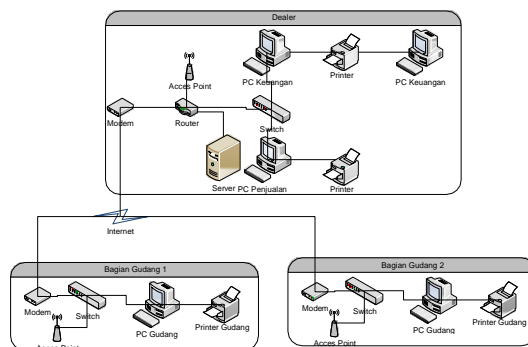
2. Rekayasa Aplikasi

No	Proses	Daftar Aplikasi	Fitur Aplikasi
1	Penjualan	Aplikasi Penjualan	Aplikasi ini berisi data input data penjualan seperti nama barang yang dijual, jumlah barang yang dijual dan nama pembeli.
		Aplikasi Klien	Aplikasi ini berisi data identitas klien seperti alamat atau nomor telepon yang dapat dihubungi.
		Aplikasi Persediaan	Aplikasi ini berisi data barang yang siap di jual oleh dealer. Informasi terkait bisa berupa jumlah yang stok ready atau kondisi barang yang ada pada gudang.
		Aplikasi Admin	Aplikasi ini berisi data admin yang bertugas. Informasi yang terkait dapat berupa username atau password.
		Aplikasi Pembayaran	Cara Aplikasi ini berisi cara pembayaran yang dapat dilakukan (tunai/kredit). Informasi yang terkait dapat berupa suku bunga atau jumlah cicilan yang harus ditanggung.
2	Persediaan	Aplikasi Persediaan	Aplikasi ini berisi data barang yang siap di jual oleh dealer. Informasi terkait bisa berupa jumlah yang stok ready atau kondisi barang yang ada pada gudang.
		Aplikasi Barang Masuk	Aplikasi ini berisi data barang masuk seperti jumlah barang yang datang dari distributor, spesifikasi barang dan kondisi barang.
		Aplikasi Barang Keluar	Aplikasi ini berisi data data barang keluar seperti jumlah barang yang dikirim dan kondisi barang.

Tahapan berikut ini adalah penyempurnaan dari rekayasa informasi masa lalu, dimana informasi yang dibedakan akan digunakan sebagai alasan untuk membuat aplikasi, dan selanjutnya adalah inventarisasi kegunaan yang dapat dibuat dari desain informasi masa lalu:

D. ARSITEKTUR TEKNOLOGI

Desain inovasi merupakan penyusunan/penggambaran inovasi yang digunakan. Selain itu, berikutnya adalah garis besar inovasi yang dapat digunakan pada penjual kapal penjelajah.



Topology yang diperlukan

antara penjual dan pusat distribusi, di mana organisasi antara dua tempat ini dikaitkan melalui server PC yang ditempatkan di dua bagian. PC server menjadi tempat penyimpanan informasi organisasi, dan terhubung dengan bagian lain menggunakan modem. Penggunaan sakelar adalah ekstensi yang menghubungkan sakelar dengan perangkat yang berbeda.

<u>Teknologi Saat ini</u>	<u>Rencana Teknologi</u>	<u>Analisis GAP</u>
	<u>Penjualan</u>	
PC	PC	<i>Retain</i>
Server	Server	<i>Replace</i>
Switch	Switch	<i>Retain</i>
Router	Router	<i>Retain</i>
Modem	Modem	<i>Retain</i>
Printer	Printer	<i>Retain</i>
-	Acces Point	<i>Add</i>
	<u>Gudang 1</u>	
-	PC	<i>Add</i>
-	Server	<i>Add</i>
-	Switch	<i>Add</i>
-	Acces Point	<i>Add</i>
-	Modem	<i>Add</i>
	<u>Gudang 2</u>	
-	PC	<i>Add</i>
-	Server	<i>Add</i>
-	Switch	<i>Add</i>
-	Acces Point	<i>Add</i>
-	Modem	<i>Add</i>

V. KESIMPULAN

Mengingat konsekuensi dari eksplorasi dan penemuan informasi terkini, maka cenderung diselesaikan sebagai berikut:

- A. Pada fase desain visi, hasil yang diperoleh sebagai pekerjaan kerangka data dibuat agar sesuai dengan tujuan bisnis organisasi.
- B. Pada tahap desain bisnis, hasil yang diperoleh sebagai diagram alur yang diidentifikasi dengan latihan yang terjadi antara transaksi dan kantor saham saling terkait.
- C. Pada tahap desain kerangka data, hasilnya adalah sebagai zat tambahan yang harus ditambahkan (Tambah) ke atas dari 2 elemen dalam kerangka bisnis dan 3 elemen dalam kerangka stok.
- D. Pada tahap desain aplikasi, hasil sebagai aplikasi saham dipengaruhi oleh semua transaksi dan latihan saham. Aplikasi administrator, penawaran, strategi angsuran, dan pelanggan dipengaruhi oleh tindakan penawaran. Mendekati dan aktifnya aplikasi merchandise dipengaruhi oleh stock action.
- E. Pada tahap desain inovasi, hasilnya adalah sebagai perangkat tambahan untuk bekerja dengan kerangka data stok untuk organisasi.

DAFTAR PUSTAKA

1. Agus Hermanto, Supangat, Fridy Mandita, 2017, Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence, Universitas Airlangga
2. Kustiyahningsih, Y. (2013). Perencanaan Arsitektur Enterprise Menggunakan Metode TOGAF ADM (STUDI KASUS : RSUD Dr.SOEGIRI LAMONGAN). *Prosiding Seminar Nasional Manajemen Teknologi XVIII*, 1-8.
3. Supangat. (2020). *Pertemuan keempat - TOGAF* (pp. 1–10). <http://repository.untag-sby.ac.id/id/eprint/6048>

Plagiarism Scan Report



Report Title	Laporan hasil plagiarisme
Generated Date	01-Nov-2021
Total Words	565
Total Characters	4330
Report Generated By	 Plagiarismchecker.co
Excluded URL	None

Plagiarised 7%	Unique 93%	Total Words Ratio 100%	Spelling Mistake 0 Error	Grammar Mistake 0 Error
---------------------------------	-----------------------------	---	---	--

Content Checked For Plagiarism

PERANCANGAN ENTERPRISE ARCHITECTURE MENGGUNAKAN TOGAF DEVELOPMENT METHOD (Studi Kasus: Dealer Motor "BAROKAH" Versi 4.3) Architecture Enterprise Kelas R Supangat, M.Kom., ITIL., COBIT. Oleh : Rifqi Zidane Amandanu (1461900313)
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945
SURABAYA

2021 ABSTRAK Pertumbuhan teknologi dalam bisnis jual- beli. Sistem penjualan ialah suatu interaksi antara penjual serta pembeli dalam upaya pemenuhan kemauan serta sasaran antar tiap- tiap orang. Tujuan dalam riset ini ialah menciptakan arsitektur Sistem Data Penjualan serta Persediaan Benda dealer motor dengan kerangka kerja TOGAF ADM. Riset ini memakai pendekatan kualitatif dengan tata cara deskriptif. Prosedur metode pengumpulan informasi dengan memakai wawancara serta observasi. Tata cara riset yang digunakan merupakan TOGAF ADM. Ada pula hasil yang didapatkan dari riset ini merupakan menciptakan data penjualan serta persediaan benda dari dealer motor“ BAROKAH” dengan memakai sistem kerja TOGAF ADM. Pengerjaan postingan ini memakai tata cara deskriptif serta tata cara deskriptif. dalam pengolahan informasi memakai wawancara serta observasi dengan tata cara riset memakai TOGAF ADM. Hasil dari riset ini merupakan:(1) Pada sesi aritektur visi didapatkan hasil berbentuk kedudukan sistem data dibesarkan supaya cocok dengan tujuan bisnis industri.(2) Pada sesi aritektur bisnis didapatkan hasil berbentuk Data- data diagram terpaut kegiatan yang terjalin antara bagian persediaan benda serta penjualan(3) Pada sesi aritektur sistem data didapatkan hasil berbentuk akumulasi entitas yang butuh ditambahkan(Add) sebanyak 2 entitas pada sistem penjualan serta 3 entitas pada sistem persediaan.(4) Pada sesi aritektur aplikasi didapatkan hasil berbentuk aplikasi persediaan dipengaruhi oleh segala kegiatan penjualan serta persediaan. Aplikasi admin, penjualan, metode pembayaran serta klien dipengaruhi oleh kegiatan penjualan. Aplikasi benda masuk serta keluar dipengaruhi oleh kegiatan persediaan.(5) Pada sesi aritektur teknologi didapatkan hasil berbentuk akumulasi fitur supaya memudahkan sistem data persediaan untuk industri. Pada hasil riset direkomendasikan buat melaksanakan tahapan pengembangan dengan 9 tahapan TOGAF ADM supaya bisa lebih efisien. Kata kunci: Arsitektur Enterprise, TOGAF(The Open Group Architecture Framework), ADM(Architecture Development Method). I. PENDAHULUAN Tiap industri memiliki tujuan guna mencari keuntungan seoptimal bisa jadi Guna meraih tujuan tersebut, tiap

industri memiliki strategi penjualan yang berbeda- beda. mereka memilah strategi yang dirasa sanggup meningkatkan industri mereka masing”. Kedudukan teknologi dalam keberadaan manusia memanglah dibutuhkan, salah satunya merupakan dalam mempertahankan bisnis manusia menggunakan inovasi buat menolong serta memesatkan latihan berakhir. Persaingan tersebut ditunjukkan dengan metode mengelola industri jadi lebih baik yang kesimpulannya mempengaruhi pada pertumbuhan bisnis. Salah satu pertumbuhan bisnis yang tumbuh pesat dikala ini merupakan sistem jual- beli. Sistem penjualan ialah suatu interaksi antara penjual serta pembeli dalam upaya pemenuhan kemauan serta sasaran antar tiap- tiap orang. Guna membuat sesuatu kerangka informasi yang cocok dengan kebutuhan sesuatu perkumpulan/ perkumpulan membutuhkan suatu penyusunan yang hati- hati, penataan ini diucap pula dengan rekayasa usaha. Rekayasa Endeavour merupakan metode yang legal, menjangkau jauh, serta mencakup seluruh buat menanggulangi perencanaan serta penerapan kerangka kerja serta bagian kerangka kerja secara bertepatan. Dalam rekayasa bisnis besar terdapat banyak sekali strategi yang bisa digunakan, dalam buku harian ini menggunakan metode TOGAF ADM dalam perencanaan rekayasa usaha, analisis kontekstual dalam buku setiap hari ini merupakan dealer motor“ BAROKAH” yang diandalkan buat nantinya memperoleh cerminan gimana buat merancang desain usaha, buat memperoleh desain usaha yang menggapai tujuan esensialnya. Hasil dari buku setiap hari ini merupakan rencana rekayasa usaha dengan 9 sesi dalam TOGAF ADM yang membagikan model serta struktur/ diagram berarti dalam meningkatkan kerangka informasi terpadu buat menolong kebutuhan toko Mudah Jaya dalam mempertahankan bisnisnya.

100 PENGGUNAAN MEDIA BLOG SEBAGAI SARANA KOMUNIKASI ...

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA 2017 . 2
PENGGUNAA

N MEDIA BLOG SEBAGAI SARANA KOMUNIKASI BAGI KOMUNITAS (Studi Deskriptif Kualitatif Penggunaan Media Blog Café Pena Sebagai Sarana Kom
unikasi Bagi Komunitas Sawo)

<http://repository.untag-sby.ac.id/805/8/JURNAL.pdf>

100 ARTIKEL KOMPARASI PENERAPAN KESELURUHAN DAN ...

Kata kunci: Arsitektur Enterprise, TOGAF (The Open Group Architecture Framework), ADM (Architecture Development Method), Blueprint. 4 Daftar Isi

http://repository.untag-sby.ac.id/7216/1/EAS_1461700009_1461700051.pdf