

**PERANCANGAN ENTERPRISE ARSITEKTUR E-COMMERCE
PENJUALAN BARANG SEPEDA MOTOR MENGGUNAKAN TOGAF
ADM (STUDI KASUS: TOKO ABDULEGEND CLASSIC
MOTORCYCLE)**

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



Oleh:
Ferry Febrianto
1461800176

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

Abstrak

Perusahaan yang menjual produk sepeda motor dalam bisnis DULEGEND ini memiliki bisnis tertentu, sebab toko DULEGEND bisa melakukan informasi berbagai jenis strategi dan memiliki struktur yang baik untuk meningkatkan kualitas penjualan dengan maksimal, dan membantu proses penjualan melalui media online, adanya kualitas arsitektur enterprise bisa membantu toko tersebut bisa lebih luas dalam bidang teknologi informasi. Perancangan enterprise arsitektur bisa menciptakan keselarasan antara bisnis dengan teknologi informasi yang dirancang sesuai dengan kebutuhan proses bisnis utama. Dalam melakukan perancangan enterprise arsitektur digunakan melalui TOGAF ADM sebagai metode-metode yang tepat, karena dapat menjelaskan secara detail dalam membangun dan mengelola bisnis melalui enterprise architecture. Dengan metode tersebut dapat berfokus pada perancangan kerangka kerja yang sudah di siapkan dengan strategis Arsitektur Enterprise penjualan yang baik dengan melalui arsitektur data dan aplikasi yang siap untuk digunakan mempermudah untuk penggunaan teknologi informasi dalam kegiatan proses bisnis yang sudah berjalan ini agar toko yang memiliki basis barang sepeda motor tersebut bisa berkembang dengan baik. (Ferry. 2021).

Kata kunci: Arsitektur Enterprise, TOGAF ADM, Arsitektur Data, Arsitektur Application, Arsitektur Teknologi, Strategis Arsitektur Enterprise.

1. Latar Belakang

Toko DULEGEND yang bergerak pada bidang usaha yang memiliki basic pembelian lalu dijual kembali, penjualan barang pada toko DULEGEND tersebut sudah melalui media offline dan online dimana penjualan tersebut pembayaran melalui media transfer dan tunai untuk membantu melancarkan hasil penjualan tersebut. Pada pemilik toko memiliki sistem strategi penjualan agar penjualan barang sepeda motor lebih aman dan dapat melariskan beberapa spek barang sepeda motor karena sudah banyak saingan dalam penjualan barang tersebut. Di toko DULEGEND bisa mempertanyakan soal barang dan harga yang bisa di nego melalui media online dan offline dan beberapa barang tersebut lebih murah dibandingkan yang lain, karena bisa membantu untuk orang yang lebih membutuhkan barang tersebut. Kelebihan dalam toko DULEGEND ini bisa menurunkan harga yang sesuai dengan keinginan konsumen pemesan barang tersebut dan memesan melalui media online dan offline. Kekurangan sistem ini tidak sering update karena terkendala pada permasalahan waktu dan tempat sehingga tidak bisa setiap hari update barang sepeda motor tersebut. Dengan mengatasi ini kita harus melakukan semangat agar pemilik toko bisa menambah wawasan dengan baik dan tidak ada persaingan untuk merugikan toko tersebut. (Septiadi et al., 2019)

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Arsitektur Enterprise

Arsitektur enterprise adalah metode yang digunakan untuk mengembangkan arsitektur enterprise. Setelah Stephen H. Speiwak. Arsitektur perusahaan adalah pendekatan perencanaan kualitas data berdasarkan kebutuhan bisnis dan bagaimana arsitektur diimplementasikan. Dalam usaha untuk mendukung struktur bisnis dan pencapaian sistem informasi dan struktur organisasi Arsitektur Enterprise adalah kumpulan prinsip dan model yang bersifat masuk akal sehat yang digunakan untuk merancang dan mengimplementasikan proses bisnis seperti struktur organisasi bisnis, perencanaan bisnis dan operasi bisnis, sistem informasi, dan infrastruktur teknologi informasi. Arsitektur perusahaan dapat dikomunikasikan dalam bentuk kerangka kerja organisasi yang dapat mendefinisikan bisnis melalui informasi dan teknologi yang digunakan untuk menyelesaikan misi organisasi. (Suryanto, 2020)

Tabel Konsep Arsitektur Enterprise

Konsep Arsitektur Enterprise	
Konsep Arsitektur Enterprise	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep perusahaan sangat penting dalam aset penjualan. 2. Konsep data tersebut bisa digunakan dengan kepentingan bisnis penjualan. 3. Ada konsep pemantauan keamanan dan pemantauan data penjualan.

2.2. TOGAF ADM

TOGAF ADM merupakan sebuah perusahaan yang memiliki identifikasi kebutuhan bisnis dalam perusahaan dan membangun arsitektur spesifik untuk memenuhi kebutuhan dalam perusahaan, maka dalam sudut Tampilan Arsitektur Perusahaan TOGAFADM ingin membuat arsitektur perusahaan yang terkait dengan aset arsitektur dan bawah air dalam pengembangan arsitektur organisasi. TOGAF ADM memiliki kerangka kerja umum untuk digunakan dalam berbagai aspek lingkungan yang berbeda dan menyediakan kerangka kerja organisasi yang fleksibel untuk mendukung arsitektur umum. TOGAF ADM memiliki kerangka kerja organisasi arsitektural yang menyediakan cara untuk mendukung adopsi bisnis di lingkungan produksi. Penggunaan Arsitektur Enterprise. TOGAF ADM menyediakan cara untuk membangun dan mengelola kebutuhan bisnis Anda. Arsitektur perusahaan dan sistem informasi mengimplementasikan metode pengembangan arsitektur ADM. (Suryanto, 2020)

2.3. Arsitektur Data

Arsitektur yang menggambarkan struktur logis dan fisik aset data dan sumber manajemen data dalam suatu organisasi. Membuat struktur organisasi data saya bukanlah masalah, karena Kerangka Arsitektur Data mendokumentasikan detail yang penting bagi organisasi saya dan menyediakan struktur untuk membuat informasi data. (Suryanto, 2020)

Tabel persyaratan pada Data

No	Persyaratan
----	-------------

1	Mampu menampilkan data dari setiap aspek fungsi bisnis.
2	Setiap data bisa di akses dalam bentuk detail.
3	Keamanan data terus terjaga dengan baik.
4	Bisa membedakan anatara akses dan user

2.4. Arsitektur Aplikasi

Sebuah arsitektur yang menyediakan cetak biru untuk sistem aplikasi individu untuk mengambil keuntungan dari interaksi sistem aplikasi individu dan hubungan antara sistem aplikasi individu dan proses bisnis inti organisasi. Arsitektur aplikasi adalah proses merancang aplikasi bisnis yang diinginkan menggunakan komponen dan model bisnis, informasi dan teknologi, dan memutuskan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan solusi atau layanan yang dibuat untuk perusahaan. (Suryanto, 2020)

2.5. Arsitektur Teknologi

Menjelaskan fitur perangkat lunak dan perangkat keras logis yang diperlukan untuk mendukung pengiriman data bisnis dan layanan aplikasi. Arsitektur teknologi mencakup middleware infrastruktur TI, komunitas jaringan, proses, dan standar. Gunakan pendekatan yang menggambarkan struktur dan hubungan teknologi perusahaan Anda saat ini dan masa depan untuk memaksimalkan nilai teknologi Anda. Kerangka Arsitektur Teknologi menyediakan banyak proses yang mendukung implementasi dan penyebaran arsitektur teknologi. (Suryanto, 2020)

Struktur Metode Kerangka Teknologi



2.6. Struktur Arsitektur Enterprise

Struktur Arsitektur Enterprise adalah untuk membangun sebuah metode untuk menentukan strategi bisnis bagi perusahaan yang bisa menentukan dalam menciptakan sebuah strategi dalam bisnis pada saat ini, untuk membangun bisnis semua perusahaan memiliki fase dimana pengembangan dalam strategi ini lebih memiliki kekuatan peluang, kekuatan dalam ancaman dalam bisnis. Model sistem strategis dari arsitektur perusahaan memberikan gambaran rinci tentang pengembang sistem yang dapat membantu perusahaan menciptakan, memberikan, dan menggunakan nilai dari bisnis yang mereka jalankan. Dari strategi struktur ini, langkah-langkah dan tata cara membangun sebuah model bisnis dapat membantu para bisnis meningkatkan aspek penjualan dan memberikan nilai-nilai terbaik kepada pelanggan. (Septiadi et al., 2019).

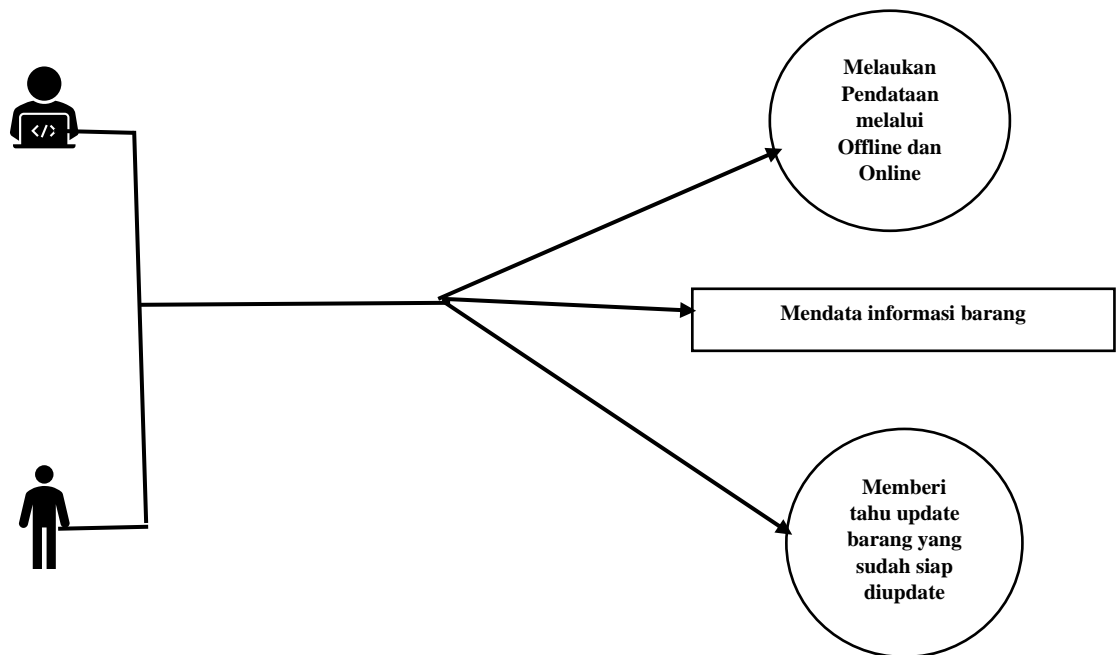
Tabel Metode Rancangan Membangun Strategi

Model Bisnis	1) Memiliki Visi. 2) Membangun analisis lingkungan. 3) Memahami pola strategi.
---------------------	--

	<p>4) Memiliki definisi dalam metrik strategi.</p> <p>5) Dapat mengevaluasi strategi bisnis</p>
--	---

2.7. Perancangan Sistem Media Online dan Offline

Sebelum membangun sebuah sistem bisnis TOKO DULEGEND, Langkah yang pertama dalam antisipasi harus dilakukan adalah membuat rancangan sistem dalam penjualan Produk. Langkah ini dapat dilakukan untuk menentukan seperti apakah nantinya sistem penjualan berbasis Offline dan Online ini, dan bentuk struktur apa saja yang diterapkan dalam penjualan tersebut, fitur apa saja yang akan dimasukkan dalam informasi tersebut, dan bagaimana cara bekerjanya agar bisa menjadi penjualan yang memenuhi tujuan awal pembuatan struktur organisasinya.



Struktur Rancangan proses penjualan media Offline dan Online

Pada diagram metode penjualan barang sepeda motor di TOKO DULLEGEND tersebut bisa memberikan pendataan barang dan melakukan data informasi barang stok yang akan dijual melalui media Offline dan Online, lalu memberi tahu jika barang yang sudah memiliki stok sendiri maka barang selalu diupdate melalu media Offline dan Online. (Septiadi et al., 2019).

3. PEMBAHASAN

1) **Pemilik Toko**

Menyediakan beberapa barang update yang akan di upload dalam situs online web atau aplikasi. Lalu menginputkan harga barang tersebut dengan kelayakan sesuai harga barang dan menjelaskan beberapa spek barang yang telah dijual, jika offline cukup menginformasikan barang kepada orang sekitar.

2) **Update Barang (Produk)**

Produk barang bisa secara langsung untuk update setiap hari sebab produk bisa memaksimalkan untuk pembaruan produk yang berbeda jenisnya. Update barang terbaru lewat media online maupun offline.

3) **Produk Barang**

Pemilik hanya mendata barang satu kali, jika barang sudah dipesan sama pembeli maka stok barang tidak ada lagi.

4) **Sistem Pembayaran**

Pembayaran dalam pembelian barang produk tersebut bisa melalui Transfer atm, bisa membayar dengan melalui web media lain seperti penjualan melalui Bukalapak, Tokopedia bisa langsung membayar media tersebut. Jika offline cukup bisa membayar cod atau ke toko tersebut.

5) **Harga**

Setiap harga sudah tersedia dalam produk tersebut, untuk masalah harga bisa bicarakan kembali pada saat pembelian melalui offline untuk mendapatkan diskon, untuk di media online harga bisa mendapatkan diskon secara langsung, untuk mengoptimalkan barang yang sudah dijual secara langsung online maupun offline.

6) **Pembeli**

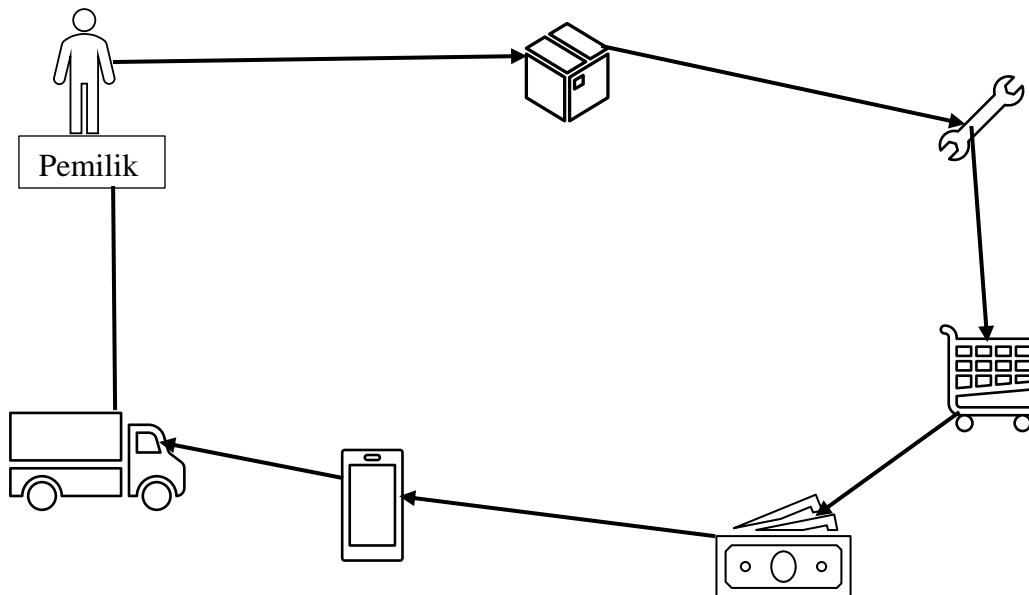
Menerima informasi terbaru dari produk yang sudah diupdate pada pemilik. Pembeli mendapatkan layanan ini berdasarkan media online maupun offline, riwayat pencarian, dan riwayat pembelian lebih mudah untuk pembeli, pembeli bisa wawancara tentang produk kepada pemilik barang tersebut.

7) **Pemesanan atau keranjang**

Jika barang sudah di pesan melalui media online maka barang harus dicek out atau langsung bayar jika ingin barang langsung diantar, lalu barang bisa di pesan jika melalui media offline.

8) **Barang Siap Kirim**

Sesuai pilihan pembeli dan pembeli sudah melakukan pembayaran maka barang siap dikirim ke alamat melalu kurirnya.



Struktur Rancangan Metode Penjualan

Pemilik toko update barang lalu produk barang hanya update satu kali saja, jika sudah pesan langsung bayar dengan harga yang ditentukan agar dapat barang yang sudah dipesan, dan pembeli menerima informasi jika produk sudah di pesan melalui keranjang, dan barang sudah dikirim melalui kurir. (Ferry. 2021).

1) **Kelebihan dari Toko DULEGEND**

- 1) Bisa melalui pembelian online dan offline.
- 2) Harga bisa turun jika pelanggan memiliki member. Lalu pembeli online mendapatkan diskon dan bisa melalui chat pesan,
- 3) Pelayanan pembeli lebih mudah sedangkan online modal yang diperlukan tidak terlalu besar dan tidak memerlukan tempat.
- 4) Sistem pembayaran lebih amat jika melalui offline, jika pembayaran online akan ada bunga atau admin.
- 5) Yang penting penjualan offline percaya diri dan kepercayaan harus tinggi, lalu media online waktunya flaksibel dan produk jika lebih bervariasi.

2) Kekurangan di toko DULEGEND

1. Belum memiliki website sendiri untuk tokonya
2. Jika offline waktu penjualannya terbatas, lalu lewat online bisa saja kredibilitas diragukan.
3. Produk terbatas dan sulit melakukan pencarian barang melalui offline dan melalui pembelian online lebih membutuhkan koneksi internet.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Setelah melakukan pembuatan artikel ini pada penjualan Barang Sepeda Motor di TOKO DULEGEND, maka mendapatkan hasil dari struktur dan mendapatkan survey, Hal ini merupakan bentuk perbaikan sistem secara berkesinambungan melalui media offline dan online. Pada saat artikel ini dibuat, sistem penjualan artikel sepeda motor dikelola sesuai dengan persyaratan TOKO DULEGEND yang diterapkan melalui informasi yang diberikan. Sistem ini memiliki beberapa tahapan penjualan produk sepeda motor secara offline dan online, yang dapat mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan dalam mengolah data yang dibutuhkan, sehingga dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas pekerjaan. Mempermudah dalam pembuatan laporan hasil penjualan dari media Offline dan Online, dan mempermudah proses administrasi penjualan barang tersebut.

Saran

Dalam dunia teknologi yang sangat berkembang saat ini TOKO DULEGEND yang memiliki bidang penjualang Barang Sepeda Motor harus memiliki website tersendiri agar penjualan barang lebih efektif dan maksimal, agar produk selalu update lebih banyak lagi dan pembeli barang semakin banyak dengan kualitasnya lebih baik.

5. Daftar Pustaka

1. 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). (Septiadi et al., 2019)
2. PERANCANGAN ENTERPRISE ARCHITECTURE E-COMMERCE PADA PENJUALAN MUKENA DI CV. SULAMI COLLECT MENGGUNAKAN METODE TOGAF ADM. (Suryanto, 2020)

3. PERENCANAAN ARSITEKTUR SISTEM INFORMASI ENTERPRISE KOPERASI DENGAN TOGAF ADM FRAMEWORK. (Mukhfid, 2017)
4. PENYAJIAN STRATEGI-STRATEGI ENTERPRISE ARCHITECTURE DALAM BENTUK BUSINESS MODEL CANVAS (STUDI KASUS: E-COMMERCE PT XYZ). (Murcia & Sanchez, 2013)
5. PERANCANGAN MODEL SISTEM INFORMASI E-COMMERCE UNTUK USAHA MIKRO KECIL MENEGAH DI MASA PANDEMIK COVID19. (Wahyu et al., 2020)

Mukhfid. (2017). Perencanaan Arsitektur Sistem Informasi Enterprise Koperasi Dengan TOGAF Framework. *Unwir.Ac.Id*, VIII(1), 61–73.

Murcia, J. C., & Sanchez, K. E. (2013). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Applied Microbiology and Biotechnology*, 85(1), 2071–2079.

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>

Suryanto, D. R. (2020). Perancangan Enterprise Architecture E-Commerce Pada Penjualan Mukena Di Cv. Sulami Collect Menggunakan Metode *Tugas ETS*. http://repository.untag-sby.ac.id/6431/1/PERANCANGAN_ENTERPRISE_ARCHITECTURE_E-COMMERCE_PADA_PENJUALAN_MUKENA_DI_CV_SULAMI_COLLECT_MENGGUNAKAN_METODE_TOGAF_ADM-1.pdf

Wahyu, S., Malabay, & Simorangkir, H. (2020). Perancangan model sistem informasi e-commerce untuk UMKM di masa pandemik Covid19. *Konferensi Nasional Ilmu Komputer (KONIK)*, 1–7. https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Article-15707-5_0264..pdf

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
Ferry22	Completed	5%	View Report	2021-10-27 07:43
ferry	Completed	22%	View Report	2021-10-27 06:24


[delete](#)

PaperPass.net Report Assessment Original Overall Similarity: 22% English

1 / 11

PERANCANGAN ENTERPRISE ARSITEKTUR E-COMMERCE
PENJUALAN BARANG SEPEDA MOTOR MENGGUNAKAN TOGAF
ADM (STUDI KASUS: TOKO ABDDULEGEND CLASSIC
MOTORCYCLE)

ARSITEKTURE ENTERPRISE (A)
Supangat, M.Kom., ITIL., COBIT.



Different colors represents different similarity the degrees

- Red Over 70% similar (highly similar, please modify comprehensively)
- Orange 40%~70% similar (lightly similar, please modify according to the circumstances)
- Black Qualified

Please click "Red" and "Orange" parts to see the detecting detail

PaperPass.net

This report is powered by paperpass.net similarity detecting system
Copyright © 2021 PaperPass.Net

PaperPass.net Report Assessment Original Overall Similarity: 22% English

Basic Information

Title: ferry
Time: 2021-10-27 06:24:38
Words: 1900

Overall Similarity

Overall Similarity: 22%

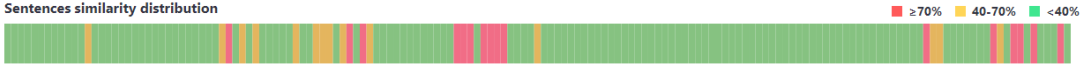
- Similarity degrees in local database: 2%
- Similarity degrees in internet database: 22%

Similarity Calculation Formula


(Sentence1 similarity + Sentence2 similarity..... / n)

Sentence similarity scale from 0.0~1.0 Green sentence represent similarity-free

Sentences similarity distribution



Unqualified sentences dotted distribution map



View Item: PERANCANGAN ENTERPRISE ARSITEKTUR E-COMMERCE PENJUALAN BARANG SEPEDA MOTOR MENGGUNAKAN TOGAF ADM (STUDI KASUS: TOKO ABDULEGEND CLASSIC MOTORCYCLE)

✔ Item has been deposited.

⚠ Your item will not appear on the public website until it has been checked by an editor.

This item is in review. It will not appear in the repository until it has been checked by an editor.

Preview Details Actions History

Febrianto, Ferry PERANCANGAN ENTERPRISE ARSITEKTUR E-COMMERCE PENJUALAN BARANG SEPEDA MOTOR MENGGUNAKAN TOGAF ADM (STUDI KASUS: TOKO ABDULEGEND CLASSIC MOTORCYCLE); PERANCANGAN ENTERPRISE ARSITEKTUR E-COMMERCE PENJUALAN BARANG SEPEDA MOTOR MENGGUNAKAN TOGAF ADM (STUDI KASUS: TOKO ABDULEGEND CLASSIC MOTORCYCLE). (Unpublished)

Text
1461800176_Ferry Febrianto_ETS_Article_Arsitektur Enterprise C.pdf
[Download \(427kB\)](#)

Abstract

Artikel ETS Arsitektur Enterprise C Ada beberapa kelemahan dalam artikel tersebut, yaitu belum memiliki website dari toko. Kelebihannya bisa membantu untuk memesan produk bisa melalui offline atau online.

Item Type: Article
Subjects: [Q Science > Q Science \(General\)](#)
Divisions: [Fakultas Teknik > Program Studi Teknik Informatika > Tugas Kuliah](#)
Depositing User: 1461800176 Ferry Febrianto
Last Modified: 27 Oct 2021 13:08
URI: <http://repository.untag-sby.ac.id/id/eprint/12022>