

**PERENCANAAN ARSITEKTUR ENTERPRISE MENGGUNAKAN
METODE TOGAF (STUDI KASUS : PERPUSTAKAAN)**

ARSITEKTUR ENTERPRISE (C)

SUPANGAT, M.KOM., ITIL., COBIT.



OLEH :

Akbar Umaryono

1461800053

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

2021

ABSTRAK

Arsitektur Sistem Informasi pada Perpustakaan menggunakan TOGAF dengan mengambil studi kasus di Perpustakaan Digital. Di Perpustakaan ini kita dapat melakukan peminjaman buku secara online agar peminjam tidak perlu lama mengantri dan lebih efisien untuk mencari buku secara online. Metode ini digunakan untuk mengecek ketersediaan buku apakah ada ataupun tidak ada dan juga dapat mengecek stock buku yang ada maupun sedang di pinjam dan juga dapat memperlihatkan waktu lama peminjaman dan pengembalin dan juga keterlambatan peminjaman. Semoga saja bisa mendapatkan wawasan yang luas berkat Perpustakaan ini dan juga mempermudah mengakses perpustakaan secara online guna mempersingkat waktu dan pekerjaan saat mau meminjam buku di perpustakaan. Hasil penelitian ini di dapat dari data informasi dan beberapa informasi ulasan aplikasi dari proses bisnis perancangan system informasi Perpustakaan. Menghasilkan proses-proses perbaikan kerja layanan sistem informasi yang baik, sehingga tidak adanya perbedaan atau permasalahan yang merugikan di seluruh perpustakaan yang ada.

Kata Kunci: Togaf Perpustakaan.

1. LATAR BELAKANG

Kebutuhan pembelajaran yang mungkin kurang dapat di pahami di dalam matakuliah atau di dalam kelas sering kali kita rasakan dan berdampak serius untuk jangka waktu kedepannya. Sering kali mahasiswa pun tertinggal matakuliah yang dapat mengakibatkan keterlambatan pembelajaran yang terus berjalan. Oleh karena itu di buatannya Perpustakaan untuk dapat mempelajari keterlambatan pembelajaran agar dapat memahami dan dapat mengulang kembali apa yang sudah di pelajari di dalam kelas. Pentingnya perpustakaan untuk mengulang ataupun mempelajari pelajaran pelajaran yang mungkin kurang paham atau bahkan tidak memahami sama sekali.

2. TINJAUAN PUSTAKA

- A. TOGAF ADM merupakan sebuah hasil Kerjasama arsitektur dalam open grup arsitektur *Open Source* atau biasa di sebut sekumpulan aktivitas yang mempresentasikan progress pada setiap fase ADM dan permodelan pada arsitektur yang digunakan untuk dibuat selama tahap pengembangan pada suatu pekerjaan system perpustakaan online.

- B. *Information System Architecture* (Fase C), tahap ini menjelaskan tentang adanya aktivitas bagaimana arsitektur sistem informasi berkembang termasuk arsitektur data dan arsitektur informasi yang akan digunakan oleh mahasiswa atau orang yang mengakses perpustakaan. Mendeskripsikan bagaimana arsitektur sistem informasi pada perpustakaan dapat mendukung *business architecture* dan mendukung *architecture vision* yang telah disetujui. Arsitektur ini akan lebih berfokus untuk mendefinisikan jenis-jenis kebutuhan untuk pengguna guna untuk mengelola data dan mendukung fungsi perpustakaan secara online.

- C. *Technology Architecture* (Fase D), tahap ini mendeskripsikan pengembangan dari arsitektur teknologi yang diinginkan, dimulai dari penentuan jenis teknologi yang diperlukan dengan menggunakan teknologi yang berbasis internet atau online yang meliputi perangkat lunak dan perangkat keras. Tahapan ini juga mempertimbangkan pengguna maupun pemilik yang diperlukan dalam pemilihan teknologi pada tahap ini.

- D. Dalam penelitian ini peneliti membuat rancang bangun Enterprise Architecture untuk menciptakan keselarasan antara bisnis dan teknologi informasi bagi kebutuhan pengguna maupun pemakai, penerapan arsitektur enterprise tidak terlepas dari bagaimana sebuah pengguna maupun pemakai. TOGAF ADM merupakan metodologi yang lengkap, banyak pengguna dan pemakai yang tidak memahami secara jelas bagaimana tahapan-tahapan dari metodologi tersebut diterjemahkan kedalam aktivitas perancangan arsitektur enterprise untuk memudahkannya.

3. PEMBAHASAN

Metode Penelitian yang digunakan

Penelitian ini dilakukan dengan berbagai cara umum dengan metode kualitatif dan pendekatan studi kasus yang dibutuhkan di perpustakaan. Penelitian kualitatif sendiri biasa disebut cara untuk mengembangkan atau mengexplor dan memahami permasalahan yang dianggap oleh banyak orang atau kelompok yang mungkin kurang paham. Tujuannya supaya banyak orang dan kelompok dapat memahami apa yang di kerjakan dengan cara mengexplor dan memahami apa yang di pelajari. Dalam pelaksanaan penelitian ini akan memperjelas tentang pendalaman mengenai penelitian. Selain itu kita juga akan meneliti bagaimana cara meminimalisir kesalahan yang akan terjadi, agar hasil lebihh maksimal dan memuaskan.

- Kelebihan TOGAF yang kita ketahui adalah bersifat Open Source dan flexible. TOGAF sendiri juga memberikan data secara detail dan lengkap dalam membangun dan mengola data. Jadi akan sedikit mempermudah dan mempercepat penggunaannya.
- Kekurangan TOGAF yang tidak banyak orang ketahui adalah tidak adanya template standar domain seperti blok dalam membuat diagram. Jadi kebanyakan orang akan lebih sulit dalam penggunaannya.

Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan

Perancangan sistem perpustakaan dilakukan pada tahap dimana di dalamnya terdapat masukan dan pengetahuan komponen-komponen sistem informasi yang akan dirancang secara bersekala dan menyeluru yang bertujuan untuk memberikan gambaran kepada pengguna atau pemakai mengenai sistem yang baru. Sedangkan desain sistem secara terinci dimaksudkan untuk mempermudah pengerjaan system peminjaman buku. Penggambaran dan rancangan pada model sistem informasi secara menyeluru dapat dibuat dalam bentuk Diagram Konteks dan Diagram Alir Data (DAD) atau Data Flow Diagram (DFD).

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan mempermudah pelayanan, dan pengelolaan data data buku perpustakaan secara menyeluru sehingga pelayanan kepada pengguna lebih efektif dan efisien. Langkah langkah yang sudah dipertimbangkan guna untuk mencapai tujuan di atas adalah melaksanakan *workshop* Penyusunan rancangan pada system perpustakaan guna memperkenalkan perpustakaan online agar seluru pengguna dapat mengakses dan memahami perpustakaan tersebut. Tidak lupa juga pada kegiatan ini akan membahas bagaimana cara merawat buku agar tidak cepat rusak dan dapat untuk kedepannya agar mengurangi penggunaan kertas secara bersekala besar dan dapat merusak lingkungan, Kegiatan ini dilakukan melalui mekanisme penilaian kebutuhan (*need assesement*) yang dilanjutkan dengan penyusunan *draft system* pengelolaan sarana prasarana, penetapan, sosialisasi, dan implementasi.

4. KESIMPULAN

Analisis dan perancangan Sistem Informasi Perpustakaan yang diajukan ini adalah berupaya untuk mempermudah dan mempersingkat waktu peminjaman buku, Penerapan teknologi informasi dilingkungan Perpustakaan yang harus dikembangkan untuk meningkatkan kinerja dari sistem yang ada. Dari hasil penelitian pada bab sebelumnya dapat disimpulkan :

1. Pelayanan terhadap pengguna maupun pemilik, khususnya mahasiswa menjadi lebih cepat dan baik.
2. Dengan adanya perpustakaan online pelayanan kampus yang sudah menggunakan sistem offline akan mempermudah dalam melakukan peminjaman buku dan jadwal pengembalian buku yang telah di pinjam.
3. Dapat mempermudah peminjaman buku pada perpustakaan yang sebelumnya harus lama mengantri kini hanya perlu meminjam secara online.
4. Memudahkan untuk mencari daftar buku apa saja yang akan di cari dengan cara memasukkan judul atau penerbit buku
5. Dapat mengetahui stock buku yang tersisa dan mengetahui tanggal peminjaman hingga tanggal pengembalian pada buku yang di pinjam.

5. DAFTAR PUSTAKA

Mandita,F (2018)

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>.

Dewi, I. K., Kursrini and Al Fatta, H. (1972)

'Pendahuluan Tinjauan Pustaka Perpustakaan Digital Implementasi Manfaat Perpustakaan Digital Bagi Pembaca Analisis Lingkungan Organisasi Perancangan Sistem Analisis Kebutuhan Sistem Analisis Sistem yang Berjalan', *Jurnal Ilmiah DASI Vol. 15 No. 04 Desember 201, hlm 20 -25*, 15(04), pp. 20–25.

Wahyuningtihas, E. T., Prasetyo, Y. A. and Gemilang, S. F. S. (2016)

'Perancangan Enterprise Architecture Menggunakan Framework Togaf Adm Pada Bidang Perpustakaan Bapapsi Kabupaten Bandung', *e-Proceeding of Engineering*, 3(2), pp. 3103–3110. Available at:

Dewi, N. A. N. (2017)

'Analisis Business Architecture Perpustakaan STMIK STIKOM Bali', *E-Proceedings KNS&I STIKOM Bali*, pp. 797–802. Available at:

Desfray, P. and Raymond, G. (2014)

Modeling Enterprise Architecture with TOGAF: A Practical Guide Using UML and BPMN, Modeling Enterprise Architecture with TOGAF: A Practical Guide Using UML and BPMN. doi: 10.1016/C2013-0-12657-8.

Hermanto et al., (2017)

Eko Riwanto, R., & Fernandes Andry, J. (2019). Designing Enterprise Architecture Enable of Business Strategy and IS/IT Alignment in Manufacturing using TOGAF ADM Framework. In *Journal of Information Technology and Business* (Vol. 1, Issue 2). <http://ejournal.uksw.edu/ijiteb>

← → ↻ <https://www.paperpass.net/report> ☆ 📄 ⚙️

Impor markah... Perkenalan

PaperPass.net Upload Report Account English Log out

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
TOGAF PERPUSTAKAAN	Completed	9%	View Report	2021-12-17 02:44

[delete](#)

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

LegalStuff Privacy Policy User Agreement Refund Policy **Contact Us** services@paperpass.net

Hasil Similarity: 9%