

**Perancangan Sistem Penjualan Menggunakan The Open Group
Architecture Framework (TOGAF) Architecture Development Method
(ADM) pada Distro Genyo Merch**

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



Oleh :

NUR ANGGITA WAHYUNI

NBI.1461800118

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

Kata Pengantar

Dengan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas ini yang berjudul Perancangan Sistem Penjualan Menggunakan The Open Group Architecture Framework (TOGAF) Architecture Development Method (ADM) pada Distro Genyo Merch ini pada tepat waktu.

Adapun tujuan penulisan dari artikel ini adalah untuk memenuhi tugas Bapak Supangat, S.Kom., M.Kom., COBIT pada mata kuliah Arsitektur Enterprise. Selain itu, artikel ini juga bertujuan untuk menambah wawasan tentang Model ADM yang berhubungan dengan Blueprint bagi para pembaca dan juga bagi penulis.

Saya mengucapkan terima kasih kepada Bapak Supangat, S.Kom., M.Kom., COBIT, selaku dosen di matakuliah Arsitektur Enterprise yang memberikan tugas ini, dapat menambah ilmu pengetahuan sesuai dengan bidang studi yang saya tekuni.

Akhir kata, Saya ucapkan terima kasih kepada segala pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu atas bantuannya dalam penyusunan makalah ini. Saya menyadari, artikel yang saya tulis ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saya berharap pembaca makalah ini dapat memberikan kritik dan sarannya kepada saya agar di kemudian hari kami bisa membuat makalah yang lebih sempurna lagi.

Surabaya, 20 Desember 2021

Penulis

ABSTRAK

Arsitektur enterprise merupakan gabungan dari beberapa deskripsi proses bisnis, sehingga informasi yang Anda butuhkan tersedia dalam bentuk teknologi yang dapat mendukung proses bisnis itu sendiri. .. Genyo Merch merupakan toko pesanan kaos dengan motif khas kota Bojonegoro, dan motifnya juga trendy. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sistem aplikasi penjualan dengan distribusi GenyoMerch berbasis website yang sebelumnya menggunakan sistem tradisional. Metodologi yang digunakan untuk membuat sistem informasi ini adalah model arsitektur enterprise yang menggunakan TOGAF ADM (Architecture Development Method).

Kata kunci: Arsitektur Perusahaan, Togaf ADM

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	2
ABSTRAK	3
DAFTAR ISI.....	4
I. Pendahuluan.....	5
II. Tinjauan Pustaka.....	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 Landasan Teori.....	6
2.2.1 Sistem Informasi	6
2.2.2 Arsitektur Enterprise	6
2.2.3 TOGAF ADM.....	7
2.2.4 Sistem Penjualan.....	8
2.3 Tahapan Penelitian	8
III. Pembahasan.....	9
IV. Kesimpulan dan Saran	12
Daftar Pustaka	13

I. Pendahuluan

Arsitektur enterprise merupakan kombinasi dari deskripsi proses bisnis, sehingga informasi yang Anda butuhkan tersedia dalam bentuk teknologi yang dapat mendukung proses bisnis itu sendiri. Proses pengembangan arsitektur enterprise memiliki beberapa tahapan untuk memulai, memahami kondisi, dan membuat rencana untuk mencapai visi yang ditetapkan oleh organisasi. Pengelolaan dan pengembangan data memerlukan informasi yang tepat untuk mengintegrasikan data dengan benar. Hal ini dapat mempersulit bisnis untuk bertukar informasi. Oleh karena itu, pengembangan dan pengembangan harus sejalan dengan integritas strategi perusahaan.

Genyo Merch adalah toko pesanan kaos yang didesain dengan motif khas kota Bojonegoro. Motifnya trendy dan kekinian. Permasalahan yang ada saat ini adalah produk yang diproduksi banyak diminati oleh masyarakat luas, sesuai dengan acuan standar, dan kebutuhan bisnis perusahaan untuk mempermudah akses masyarakat. Open Group Architecture Framework (TOGAF) adalah kerangka kerja arsitektur perusahaan yang menyediakan pendekatan komprehensif untuk perencanaan arsitektur informasi perusahaan, desain, dan masalah implementasi.

II. Tinjauan Pustaka

2.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Peneliti	Metode	Tahun
1	Perencanaan Strategi Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Pendekatan Togaf Adm (Studi Kasus : Three Sister's House Of Beauty)	Cecep Kurnia Sastradipraja , Dudih Gustian , Sarah Difa Antadipura	TOGAF ADM	2019
2	Perencanaan Sistem Penjualan Menggunakan Togaf Architecture Development Method (TOGAF-ADM) Studi	Erzhal Risan Wikata , Nanang Yudi Setiawan , Yusi Tyroni	TOGAF ADM	2018

	Pada PT. Millennium Pharmacon International Tbk Cabang Malang	Mursityo		
3	PERANCANGAN ENTERPRISE ARCHITECTURE SISTEM PENJUALAN DENGAN METODE TOGAF ADM PADA DARK CASTLE DISTRO	FADHIL MUHAMMA D	TOGAF ADM	2019

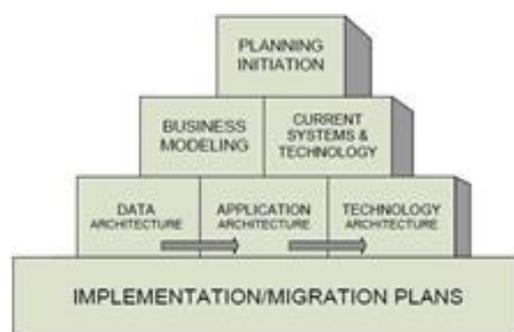
2.2 Landasan Teori

2.2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kombinasi dari orang, perangkat, perangkat lunak, jaringan komunikasi, dan data yang berinteraksi untuk membuat keputusan (Saputra and Supangat 2021). Sistem informasi juga dapat diartikan sebagai komponen yang saling berhubungan, sehingga informasi harus dikumpulkan (diserap), diproses, disimpan, dan didistribusikan agar keputusan dalam organisasi dapat dikendalikan dengan baik.

2.2.2 Arsitektur Enterprise

Arsitektur enterprise (EA) adalah gambaran umum dari operasi sistem dalam suatu organisasi, dari perencanaan hingga implementasi (Rianto, Lidya, and Nurcahyo 2016). Selain itu, arsitektur enterprise ini mengandung beberapa komponen kunci seperti arsitektur bisnis, arsitektur informasi, arsitektur teknologi, dan arsitektur aplikasi.



Gambar 2. 1 Lapisan Arsitektur Enterprise

2.2.3 TOGAF ADM

TOGAF ADM adalah metode generik yang berisi beberapa kelompok aktivitas yang digunakan untuk memodelkan pengembangan arsitektur perusahaan. Metode ini juga dapat digunakan sebagai panduan atau alat untuk merencanakan, merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan arsitektur sistem informasi organisasi Anda. (Sastradipraja, Gustian, and Antadipura 2020)



Gambar 1. Framework TOGAF ADM

Struktur dasar TOGAF ADM terdiri dari delapan fase:

- a. Visi Arsitektur
Pada fase ini, deskripsi pengembangan arsitektur dimulai dengan definisi ruang lingkup desain, visi dan misi, serta profil organisasi.
- b. Arsitektur Bisnis
Pada fase ini, kondisi awal untuk arsitektur bisnis ditentukan dengan menentukan arsitektur bisnis dan menganalisis kesenjangan antara kedua .
- c. Arsitektur sistem informasi
Sistem informasi sedang dikembangkan yang terdiri dari dua arsitektur: data dan aplikasi. Arsitektur data mengidentifikasi entitas dan menggunakan proses skema untuk menggambarkan alokasi data. Arsitektur aplikasi dibangun berdasarkan permintaan
- d. Arsitektur Teknologi
Pada fase ini, pengembangan teknologi dilakukan sebagai dasar implementasi sistem, dan teknologi diprediksi dengan merinci penggunaannya dalam organisasi.

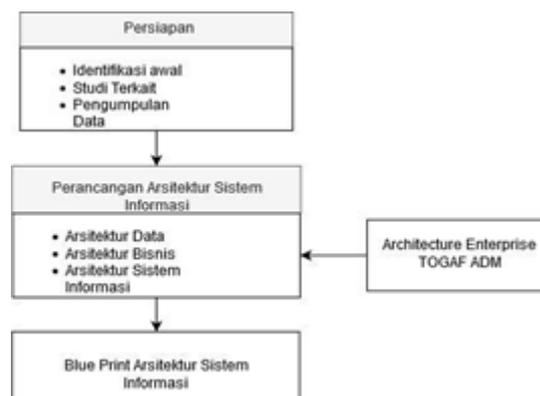
- e. Peluang dan Solusi
Tahap ini merupakan identifikasi dari arsitektur sebelumnya yang digunakan pada Draft Arsitektur .
- f. Rencana transisi
Fase di mana peta jalan dibuat dan pemilihan proyek yang akan dilaksanakan sesuai dengan prioritas
- g. Tata Kelola Pelaksanaan
Pada tahap ini, penyusunan prosedur pelaksanaan didasarkan pada manajemen proyek sistem.
- h. Manajemen Perubahan Arsitektur
Langkah terakhir adalah mengembangkan manajemen perubahan berbasis arsitektur baru

2.2.4 Sistem Penjualan

Sistem Penjualan Penjualan adalah transaksi yang dilakukan oleh dua pihak atau lebih dari satu orang ke orang lain dengan pembayaran yang sah yang menghasilkan pendapatan (Sastradipraja, Gustian, and Antadipura 2020).

2.3 Tahapan Penelitian

Secara umum tahap penelitian ini yang akan dikerjakan dalam perancangan arsitektur sistem informasi ini sebagai berikut :



Gambar 2. Tahapan Penelitian

A. Penyusunan

Tahap ini diawali dengan pengumpulan jurnal dan literatur yang berhubungan dengan penelitian dan pemahaman detail tentang identifikasi penelitian.

B. Desain Arsitektur

Dia menyusun rencana desain arsitektur untuk sistem informasi penjualan, diwawancarai dan diamati. Untuk membuat struktur organisasi ini, struktur organisasi Genyo Merchandise Distribution memerlukan beberapa sistem khusus.

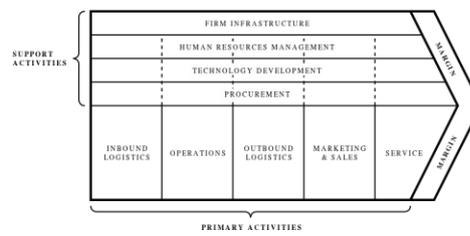
C. Cetak Biru Arsitektur Sistem Informasi

Tahap akhir perancangan sistem informasi telah dilakukan, disusun dan didokumentasikan dalam cetak biru.

III. Pembahasan

3.1 Perancangan sistem

Analisis rantai nilai di Genyo Merch dapat dijelaskan dengan memetakan kebutuhan dalam kerangka fungsi bisnis utama dan fungsi pendukung yang ada



Gambar 3. 1 Vallue chain

Mengikuti diagram rantai nilai di atas, Genyo Merch akan melakukan masing-masing item berikut berdasarkan aktivitas utamanya:

1. Logistik masuk (pengadaan).

Pada fase ini, barang diperoleh dengan cara pembelian dari pemasok. Bagian pengadaan memesan kebutuhan, jenis dan model pakaian, Jumlah pesanan dan pengiriman pesanan ke pemasok akan mengirimkan barang ke Genyo Merch dan menyimpannya di gudang. Fungsi ini dilakukan oleh departemen pengadaan, yang mencatat semua data pesanan, pengumpulan data barang masuk dan pemasok, serta tanggung jawab. Hal ini karena pengalaman kemudian harus dibayar saat membuat laporan pengadaan barang. Pembayaran barang yang menjadi tanggung jawab departemen keuangan.

2. Operasi (penyortiran dan pengepakan)

Pada tahap ini, barang yang diterima dari pemasok diseleksi. Barang yang Anda terima kemudian dijamin bebas cacat dan akan dikembalikan ke pemasok jika terjadi cacat. Pada fase ini produk yang dijual menerima informasi harga jual, informasi

diskon, dan informasi produk terkini untuk memudahkan pelanggan dalam membeli produk. Kemudian mengemasnya sebagai persiapan untuk pengiriman. Kegiatan ini dilakukan oleh bagian pengadaan yang juga bertanggung jawab atas pemesanan dan penerimaan barang.

3. Shipment (Pengiriman)

pengiriman ini berdasarkan pesanan yang sebelumnya diinputkan oleh pelanggan. Oleh karena itu, pengiriman sudah mencantumkan alamat pengiriman dan nama penerima barang. Saat mengirimkan barang, Anda harus menyertakan surat pengiriman dengan rincian ID pesanan, alamat pengiriman, nama penerima, dan nomor telepon Anda. Saat packing harus diperhatikan untuk mengemas barang dengan informasi alamat yang jelas sesuai pesanan customer agar customer yang memesan tidak kecewa dengan transaksi dengan Genyo Merch. Kegiatan ini dilakukan oleh bagian penjualan.

4. Penjualan dan Pemasaran

adalah proses yang dilakukan oleh Genyo Merch pada tahap ini untuk mempromosikan produk yang dimiliki oleh masyarakat umum agar masyarakat dapat membeli dari Genyo Merch. Proses pemasaran dilakukan oleh Genyo Merch. Itu dilakukan oleh bagian pemasaran.

5. Layanan

Fase ini memberikan layanan untuk menambah nilai bisnis yang dioperasikan oleh Genyo Merch. Layanan yang diberikan berupa kritik dan saran yang dapat membantu memajukan koleksi Genyo Merch.

Use Case Diagram adalah teknik yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak atau sistem informasi untuk mengumpulkan data.

IV. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan, kami dapat menyimpulkan bahwa:

- a. Metode TOGAF ADM dapat digunakan untuk merancang aplikasi untuk kebutuhan bisnis dan informasi.
- b. Perancangan aplikasi penjualan pesanan penagihan hutang sudah on track.

5.2 saran

Berikut adalah beberapa saran yang dapat Anda buat:

- a. Koleksi Genyo merch perlu mengimplementasikan aplikasi penjualan dengan benar, dan staf TI perlu menjalankan aplikasi tersebut.

Daftar Pustaka

- Rianto, B., L. Lidya, and G. Nurcahyo. 2016. "Pemodelan Arsitektur Enterprise Menggunakan Metode Togaf ADM Studi Kasus Dinas Kesehatan Kabupaten Indragiri Hilir. *Jurnal Komputer Terapan*, 2(1), 55–68.
- Rianto, B., Lidya, L., & Nurcahyo, G. (2016). Pemodelan Arsitektur Enterprise Menggunakan Metode Togaf ADM Studi Kasus Dinas Kesehatan Kabupaten Indragiri Hilir. *Jurnal Komputer Terapan*, 2(1), 55–68.
- Saputra, Ardhian Heru, and Supangat. 2021. "Design of Operational Strategy with Variable-Costing-Based Menu Engineering Information System for Restaurants in Surabaya." *Proceedings of the 2nd International Conference on Business and Management of Technology (ICONBMT 2020)* 175: 26–30.
- Sastradipraja, Cecep Kurnia, Dudih Gustian, and Sarah Sifa Antadipura. 2020. "Perencanaan Strategi Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Pendekatan Togaf Adm (Studi Kasus : Three Sister's House Of Beauty)." *The Best Accounting Information Systems and Information Technology Business Enterprise this is link for OJS us* 4(2): 136–50.

Lampiran

- Cek Plagiasi

Page 1

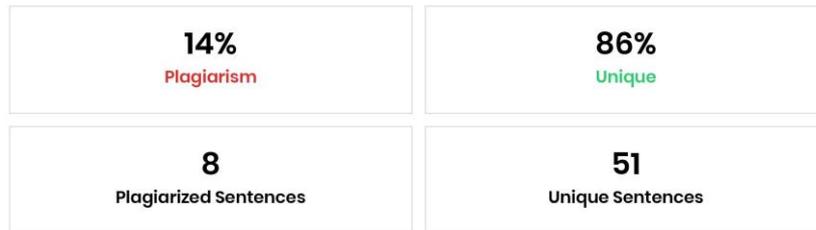
PLAGIARISM SCAN REPORT

Report Generation Date: December 20,2021

Words: 1127

Characters: 9140

Excluded URL :



Content Checked for Plagiarism

ABSTRAK

Arsitektur enterprise merupakan gabungan dari beberapa deskripsi proses bisnis, sehingga informasi yang Anda butuhkan tersedia dalam bentuk teknologi yang dapat mendukung proses bisnis itu sendiri. .. Genyo Merch merupakan toko pesanan kaos dengan motif khas kota Bojonegoro, dan motifnya juga trendy. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sistem aplikasi penjualan dengan distribusi GenyoMerch berbasis website yang sebelumnya menggunakan sistem tradisional. Metodologi yang digunakan untuk membuat sistem informasi ini adalah model arsitektur enterprise yang menggunakan TOGAF ADM (Architecture Development Method). Kata kunci: Arsitektur Perusahaan, Togaf ADM

I. Pendahuluan

Arsitektur enterprise merupakan kombinasi dari deskripsi proses bisnis, sehingga informasi yang Anda butuhkan tersedia dalam bentuk teknologi yang dapat mendukung proses bisnis itu sendiri. **Proses pengembangan arsitektur enterprise memiliki beberapa tahapan untuk memulai, memahami kondisi, dan membuat rencana untuk mencapai visi yang ditetapkan oleh organisasi. Pengelolaan dan pengembangan data memerlukan informasi yang tepat untuk mengintegrasikan data dengan benar.** Hal ini dapat mempersulit bisnis untuk bertukar informasi. Oleh karena itu, pengembangan dan pengembangan harus sejalan dengan integritas strategi perusahaan.

Genyo Merch adalah toko pesanan kaos yang didesain dengan motif khas kota Bojonegoro. Motifnya trendy dan kekinian. Permasalahan yang ada saat ini adalah produk yang diproduksi banyak diminati oleh masyarakat luas, sesuai dengan acuan standar, dan kebutuhan bisnis perusahaan untuk mempermudah akses masyarakat. Open Group Architecture Framework (TOGAF) adalah kerangka kerja arsitektur perusahaan yang menyediakan pendekatan komprehensif untuk perencanaan arsitektur informasi perusahaan, desain, dan masalah implementasi.

II. Tinjauan Pustaka