

# **Perancangan Sistem Informasi Penjualan Toko Tiga Pandawa Menggunakan TOGAF ADM**

**ARSITEKTUR ENTERPRISE (A)**

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



**OLEH :**

**Fikih Sulaiman Pratama**

**1461800054**

**FAKULTAS TEKNIK INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

**2021**

## **ABSTRAK**

penelitian ini di latar belakang dari perkembangan teknologi dan informasi saat ini telah menimbulkan perubahan yang cukup signifikan akan persaingan usaha pada di setiap bidang usaha permasalahan tidak adanya sistem informasi yang membantu kegiatan pembelajaran di toko dapat mengganggu proses penjualan yang sedang berjalan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan enterprise arsitektur sistem informasi penjualan pada toko tiga pandawa metode penelitian yang di gunakan berupa wawancara dan observasi metode penelitian adalah TOGAF ADM pada tahap arsitektur di dapatkan hasil berupa perbaikan peralatan teknologi komunikasi atau sistem informasi yang di gunakan agar lebih dapat membantu proses penjualan pada toko tiga pandawa pada tahap arsitektur bisnis di dapatkan hasil berupa perbandingan alur terhadap terkait aktivitas penjualan yang terjadi sebelum dan sesudah penerapan sistem informasi pada toko pada tahap arsitektur sistem pada tahap arsitektur teknologi mendapatkan hasil penambahan perangkat agar mudah sistem informasi tersedia pada toko tiga pandawa.

## **1. LATAR BELAKANG**

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini telah menimbulkan perubahan yang cukup signifikan akan persaingan usaha pada setiap perusahaan dalam hal ini teknologi dan informasi merupakan hal yang sangat baik dan penting dalam melaksanakan pekerjaan atau kegiatan sehingga sehingga dapat mempengaruhi aspek kehidupan baik dari segi ekonomis maupun perkembangan perusahaan di masa mendatang system informasi ini adalah salah satu sistem di dalam system organisasi yang mempertemukan kebutuhan dalam pengelolaan transaksi harian bersifat majerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan enterprise merupakan suatu area tempat segala aktivitas dan tujuannya dalam organisasi atau antar organisasi dimana mana sumber daya lainnya yang saling bertukar dan berinteraksi. Toko tiga pandawa yang berada di daerah kwanyar kabupaten bangkalan jawa timur pulau madura adalah salah satu toko yang menjual kebutuhan sehari-hari namun toko ini terdapat masalah pada proses bertransaksi penjualan yang ada di toko ini yaitu bukti penjualan yang diberikan masih berupa nota kertas pembukuan penjualan nya di hari itu tidak adanya system informasi yang membantu penjualan di toko sehingga waktu pembeli membeli atau meminta struk akan terjadi antrian pada bagian kasir penggunaan arsitektur enterprise toko dapat digunakan dalam mewujudkan keselarasan dengan teknologi informasi dengan bisnis yang dijalankan di toko.

## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. TOGAF ADM**

merupakan sebuah hasil dari organisasi arsitektur dalam open grup arsitektur Open Source atau biasa disebut sekumpulan aktivitas yang mempresentasikan progress pada setiap fase ADM dan Pemodelan dalam arsitektur yang digunakan untuk membuat rancangan pengembangan pada suatu pekerjaan sistem informasi penjualan online Toko Tiga Pandawa.

## B. Information arsitektur fase C

tahap ini menjelaskan tentang adanya aktivitas bagaimana arsitektur sistem informasi berkembang termasuk arsitektur data dan arsitektur informasi yang akan digunakan oleh Pemilik atau orang yang mengakses ke Toko saya. Mendeskripsikan bagaimana arsitektur sistem informasi pada Toko Tiga Pandawa dapat mendukung business architecture dan mendukung architecture vision yang telah disetujui.

Arsitektur ini akan lebih berfokus untuk mendefinisikan jenis-jenis kebutuhan untuk pengguna Berguna untuk mengelola data dan mendukung fungsi sistem informasi Toko online ini.

## C. Technology Architecture Fase D

Tahap ini mendeskripsikan pengembangan dari arsitektur teknologi yang di inginkan, 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 kemudahan antara bisnis dan teknologi informasi bagi kebutuhan pembeli dan pemilik toko, penerapan arsitektur enterprise tidak terlepas dari bagaimana sebuah pemilik maupun pembeli. dalam beraktivitas menggunakan sistem informasi ini.

## TOGAF ADM

merupakan metodologi yang lengkap, banyak pengguna dan pemakai yang tidak memahami secara jelas bagaimana tahapan-tahapan dari metodologi tersebut yang di terjemahkan kedalam aktivitas perancangan arsitektur enterprise untuk memudahkan dalam menyusun sistem informasi ini.

### **3. PEMBAHASAN**

Metode yang digunakan Penelitian ini dilakukan dengan berbagai cara umum dengan metode kualitatif dan studi kasus yang dibutuhkan oleh Toko Tiga pandawa. penelitian kualitatif sendiri biasa disebut cara untuk mengembangkan 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 memahami apa yang di pelajari. Dalam pelaksanaan penelitian ini akan menjelaskan tentang pendalaman mengenai penelitian.

Selain itu kita juga akan meneliti bagaimana cara meminimalisir kesalahan yang akan terjadi, agar hasil lebihh bagus memuaskan dan hasil yang semaksimal mungkin.

Kelebihan Togaf adalah open source gampang mudah juga memberi data secara detail dan lengkap dalam membangun dan mengola data. Jadi akan sedikit mempermudah dan mempercepat pekerjaan dan 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 memahami dan penggunaanya.

## **Perancangan Sistem Informasi Penjualan Toko Tiga Pandawa**

Perancangan Sistem Informasi Toko Tiga Pandawa ini 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 yang akan di gunakan.

Untuk desain sistem secara terinci yang di masukan kan adalah untuk mempermudah pengerjaan sistem pembelian pada toko tiga pandawa ini. rancangan pada model sistem informasi secara menyeluruh dapat dibuat dalam bentuk use case diagram dan data flow diagram pekerjaan ini bertujuan untuk meningkatkan mempermudah pelayanan pengguna dalam mengelola data data penjualan secara menyeluruh sehingga mudah pada penggunaannya untuk mencapai tujuan di atas adalah melaksanakan Penyusunan rancangan pada sistem penjualan untuk memperkenalkan penjualan online agar seluru pengguna atau pembeli dapat mengakses dan memahami sistem tersebut. pada kegiatan ini akan membahas bagaimana cara membeli barang dengan mudah dan simple tanpa harus antri untuk kedepannya memudahkan dalam bertransaksi pembelian yang amat mudah di lakukan oleh pembeli dan pengguna dalam memalukan transaksi.

## **4. KESIMPULAN**

Setelah Melakukan ber bagai kegiatan peneliatan di simpulkan kan bahwasanya Dengan system informasi yang di gunakan saat ini lebih dapat membantu dalam proses penjualan pada tahap arsitektur bisnis di hasilkan perbandingan dalam tekait aktivitas penjualan yang terjadi memudahkan dari penggunna dan pembeli dalam melakun transaksi pada toko tiga pandawa dengan system informasi ini dapat membantu dan mempercepat proses penjualan dan dalam bertransaksi.

## 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>

Prasetyo, A., & Susanti, R. (2016). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Cahaya Sejahtera Sentosa Blitar. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 10(2), 1-16.

Zidane, R. PERANCANGAN ENTERPRISE ARCHITECTURE MENGGUNAKAN TOGAF DEVELOPMENT METHOD (Dealer Motor "BAROKAH" Versi 4.3). PERANCANGAN ENTERPRISE ARCHITECTURE MENGGUNAKAN TOGAF DEVELOPMENT METHOD (Dealer Motor "BAROKAH" Versi 4.3).

Syafi'i, Z. PERANCANGAN ARSITEKTUR ENTERPRISE MENGGUNAKAN TOGAF ADM PADA SISTEM INFORMASI LABORATORIUM DESAIN KOMPUTER UNTAG SURABAYA. PERANCANGAN ARSITEKTUR ENTERPRISE MENGGUNAKAN TOGAF ADM PADA SISTEM INFORMASI LABORATORIUM DESAIN KOMPUTER UNTAG SURABAYA.

## CHECK PLAGIATISME

Similarity 16%

The screenshot shows the PaperPass.net website interface. At the top, there is a navigation bar with 'Upload', 'Report', and 'Account' buttons, along with a language dropdown set to 'English' and a 'Log out' button. Below the navigation bar, a green message box states: 'The time it takes to process a paper depends on its length. Normally, the plagiarism check report will be completed within an hour.' The main content area features a table with the following data:

Title	State	Similarity	Report	Submit Date	
Perancangan Sistem Informasi Penjualan Toko Tiga ...	Completed	16%	<a href="#">View Report</a>	2021-12-23 13:14	<a href="#">Download</a> <a href="#">Delete</a>

Below the table, there is a red 'delete' button. At the bottom of the interface, a yellow warning box states: 'Warning: The system only keeps the report within 100 days. Please download your report as soon as possible.' The footer contains 'Legal Stuff', 'Privacy Policy', 'Contact Us', and 'services@paperpass.net'.