

**PERANCANGAN ARSITEKTUR BISNIS PADA PT. FERINTERIOR  
MENGUNAKAN TOGAF ADM**

ACHITECTURE ENTERPRISE (A)

Supangat, M.Kom., ITIL., COBIT.



Oleh

**BILLAL MAULANA ASHROR**

**(1461800165)**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

**2021**

## I. LATAR BELAKANG

Furniture dan jasa desain interior adalah salah satu usaha yang cukup menguntungkan di jaman millenials seperti ini. Perusahaan dapat meraih untung yang cukup besar melihat berbagai tempat sekarang membutuhkan desain yang sesuai dengan kalangan anak muda. Salah satu perusahaan yang berusaha mengatasi permasalahan khususnya dibidang tersebut adalah PT Ferinterior. Tentu saja tujuan didirikannya adalah menjadi perusahaan terpercaya dalam menyelesaikan problematika ruang, khususnya dalam memuaskan dan memanjakan mata para millenials. Dengan taglinenya “Behind Design There Is A Story” yaitu terdapat makna dan cerita di balik karya desain yang sedang dikerjakan. Hal ini dapat menunjukkan bahwa perusahaan dapat memenuhi kebutuhan dan memecahkan permasalahan dengan tetap memperhatikan aspek berharga dari desain interior.

Pada penelitian sebelumnya oleh (Ashror, 2021), sudah dilakukan perancangan *Architecture Vision* sebagai proses tahapan pertama dari perancangan *architecture enterprise*. Salah satu saran dari penelitian sebelumnya adalah melanjutkan fase TOGAF ADM pada arsitektur bisnis (Ashror, 2021). Berdasarkan hal tersebut, pada penelitian ini akan melanjutkan ke tahapan kedua yaitu perancangan dari *business architecture*. Tanpa adanya perancangan yang matang, dapat memberikan dampak yang kurang optimal dan maksimal dari sebuah pelayanan yang diberikan.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian pertama karya dari (Rachmanto & Fachrizal, 2018). Masalah yang dihadapi adalah fungsi sistem informasi berjalan tidak sesuai dan mengganggu kebutuhan pengguna, sehingga mengakibatkan proses bisnis menjadi terganggu.

Karya jurnal kedua, (Murti et al., 2017). Beliau melakukan penelitian dimana Universitas Telkom harus mampu menyelaraskan antara strategi bisnis dengan teknologi informasi. Pemanfaatan teknologi informasi di sini khususnya pada fungsi Sumber Daya Manusia(SDM) belum optimal karena tidak saling terintegrasi satu sama lain.

Karya jurnal ketiga, dari (Rachmaniah et al., 2011). Dalam penelitian ini masalah yang diangkat adalah keterbatasan kecepatan dan akurasi kebutuhan informasi proses pengurusan administrasi kepegawaian bagi tenaga fungsional karena penanganan yang dilakukan masih manual. Nantinya sistem manajemen kepegawaian (Simpeg) dirancang menggunakan TOGAF dan model pengembangannya berupa sistem prototipe. Hasil prototipe nantinya dilakukan pengujian kepada pengguna dan dilakukan pengukuran menggunakan kuesioner.

### A. Architecture Enterprise

Arsitektur Perusahaan adalah cara merancang bagian dari sistem informasi (bisnis) yang terdiri dari serangkaian model dan terintegrasi untuk menjembatani kesenjangan antara bagian-bagian perusahaan untuk perencanaan (Ashror, 2021).

### B. TOGAF ADM

*The Open Group Architecture Framework* (TOGAF) adalah kerangka kerja yang digunakan dalam proses pengembangan arsitektur enterprise. (Negara & Emanuel, 2020)Diawali oleh Architecture for Information Management(TAFIM) yang kemudian diadopsi oleh Open Group pada tahun 1995. TOGAF sendiri merupakan hasil dari pengembangan yang dilakukan oleh Open Group dimana terdiri dari vendor dan pengguna dengan hasil terakhir yang rilis adalah TOGAF 9.1.

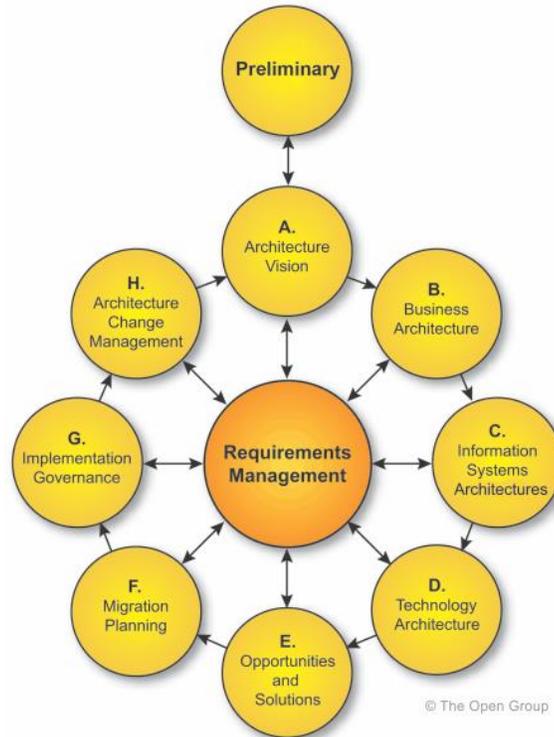
Beberapa kelebihan yang dimiliki oleh TOGAF menurut (Supangat, 2020) antara lain:

- Fleksibel dan *open source*
- Sistematis
- Fokus pada ADM dan proses
- Area teknis arsitektur yang beragam

- *Resource base* banyak menyediakan referensi

Adapun beberapa kekurangan yang dimiliki oleh TOGAF menurut (Supangat, 2020) antara lain:

- Tidak adanya *templates standart*
- Tidak ada artefak yang dapat digunakan kembali



**Gambar 2.1** *Architecture Development Method Cycle*

Dari gambar di atas, dapat diketahui bahwa TOGAF ADM memiliki satu tahapan persiapan dan delapan tahapan secara siklus. Satu tahapan persiapan dan delapan tahapan siklus tersebut diantaranya:

1. *Preliminary Phase*, persiapan penyusunan dan mengkonfirmasi kebutuhan stakeholder untuk memenuhi kerangka arsitektur perusahaan dengan menspesifikasikan *who, what, why, when, dan where*.
2. *Phase A: Architecture Vision*, tahapan pendefinisian ruang lingkup, identifikasi stakeholder, penyusunan visi arsitektur, dan memperoleh komitmen manajemen.
3. *Phase B: Business Architecture*, tahapan ini mendukung arsitektur visi dengan melakukan analisis kesenjangan antara arsitektur visi dengan seni dalam berbisnis (*business art enterprise*).

4. *Phase C: Information System Architecture*, tahapan pengembangan arsitektur sistem informasi(data dan aplikasi) dalam mendukung arsitektur bisnis. Arsitektur ini akan menentukan apa yang dibutuhkan untuk memproses data(software dan hardware) dan mendukung bisnis.
5. *Phase D: Technology Architecture*, tahapan kelima akan menentukan teknologi yang digunakan meliputi hardware, software, dan jaringan komputer yang dapat saling mendukung dan terhubung.
6. *Phase E: Opportunities and Solutions*, tahapan evaluasi model dari arsitektur yang dibangun untuk mengklasifikasi sebagai pengembangan baru atau menggunakan yang sudah ada.
7. *Phase F: Migration and Planning*, menganalisa resiko, manfaat, dan biaya, untuk memprioritaskan proyek yang akan dilaksanakan.
8. *Phase G: Implementation Governance*, penyusunan rekomendasi dari arsitektur yang digunakan, menyusun pelaksanaan yang akan mengimplementasikan proyek, dan memastikan kesesuaian proyek dengan arsitektur yang diinginkan.
9. *Phase H: Architecture Change Management*, menetapkan perubahan yang baru, menentukan perkembangan teknologi dan menentukan apakah perlu adanya pengembangan atau tidak.

#### C. Business Architecture

Tahapan kedua ini merupakan penggambaran secara rinci dari apa yang telah dibuat pada fase sebelumnya. Fase ini mendefinisikan strategi bisnis organisasi dan proses bisnis utama pada organisasi untuk merumuskan usulan perbaikan dari uraian permasalahan terkait strategi bisnis. Langkah ini akan menghasilkan sejumlah artefak, termasuk *business service function catalog*. Artefak ini digunakan untuk mengidentifikasi layanan bisnis yang disediakan organisasi terkait fungsi bisnis tertentu(Murti et al., 2017). Selain itu, hal lain yang dihasilkan adalah *business use case* dan *business footprint*.

### III. PEMBAHASAN

Untuk membantu mempersiapkan penelitian, diperlukannya kerangka kerja sebagai berikut :



**Gambar 3.1** Kerangka Kerja Penelitian

Pembahasan dari kerangka kerja di atas, diantaranya:

#### 1. Persiapan

Pada tahapan ini penulis memulai dengan mencari, memahami, dan mengumpulkan teori-teori atau referensi dari buku, *e-book*, dan jurnal yang berkaitan dengan tema penelitian serta mengumpulkan data dan dokumen lainnya yang dapat mendukung penelitian.

#### 2. Analisa Kondisi

Pada tahapan ini berproses untuk menganalisis kondisi perusahaan yang sedang berjalan baik dari segi bisnis maupun teknologi yang digunakan.

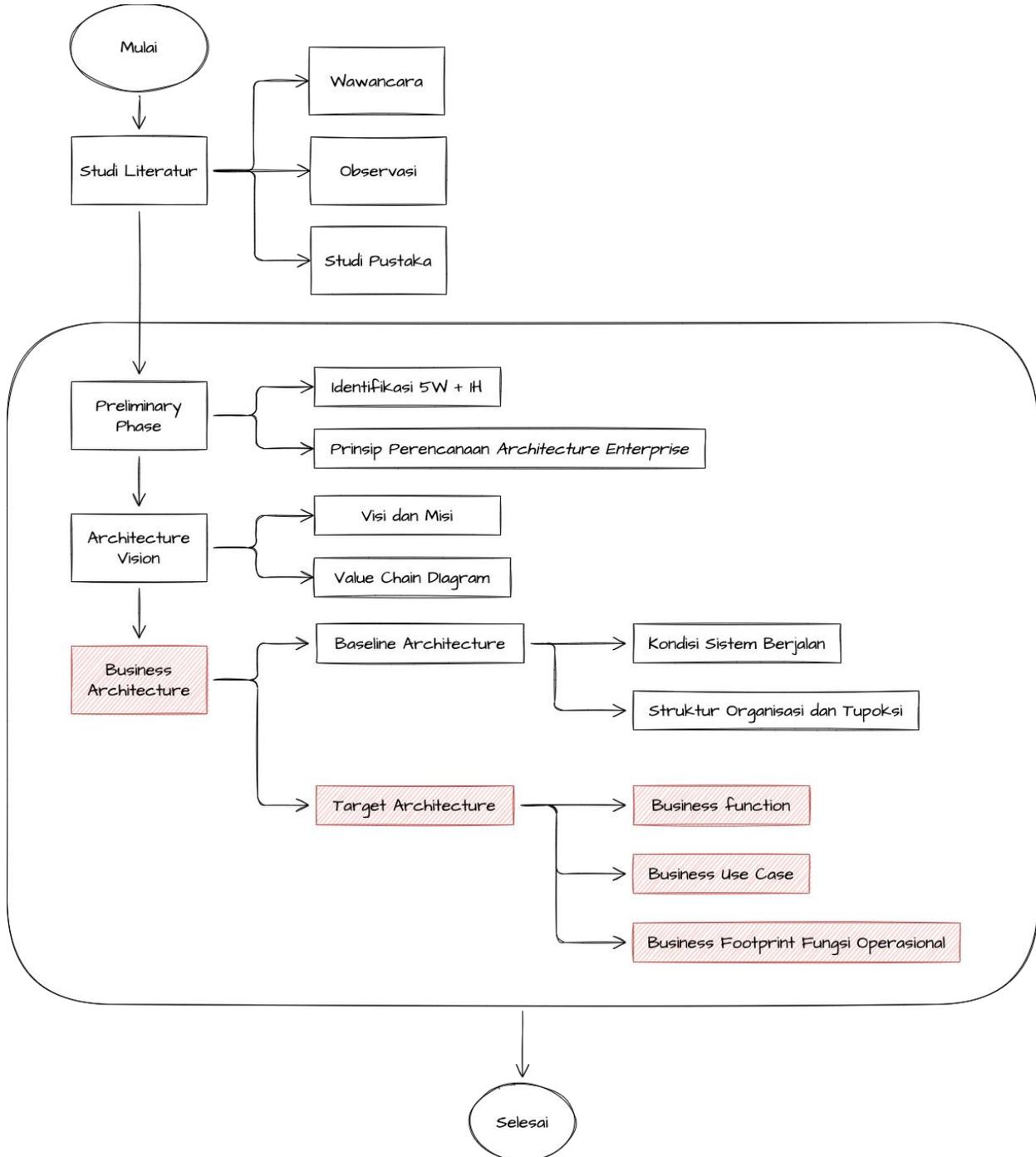
#### 3. Perancangan Arsitektur Bisnis

Berdasarkan hasil identifikasi dari analisis sebelumnya, maka dilakukan

perancangan dari arsitektur bisnis sesuai dengan permasalahan yang ingin diselesaikan.

#### 4. Kerangka Berpikir

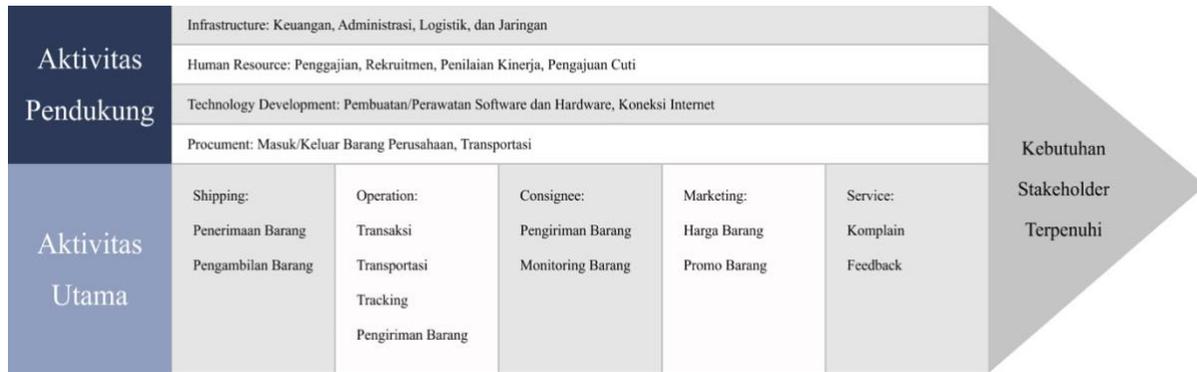
Langkah yang dapat dilakukan dalam penelitian ini meliputi kegiatan yang termasuk dalam penyusunan kerangka penelitian, termasuk metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem, seperti pada gambar berikut:



**Gambar 3.2 Kerangka Berpikir**

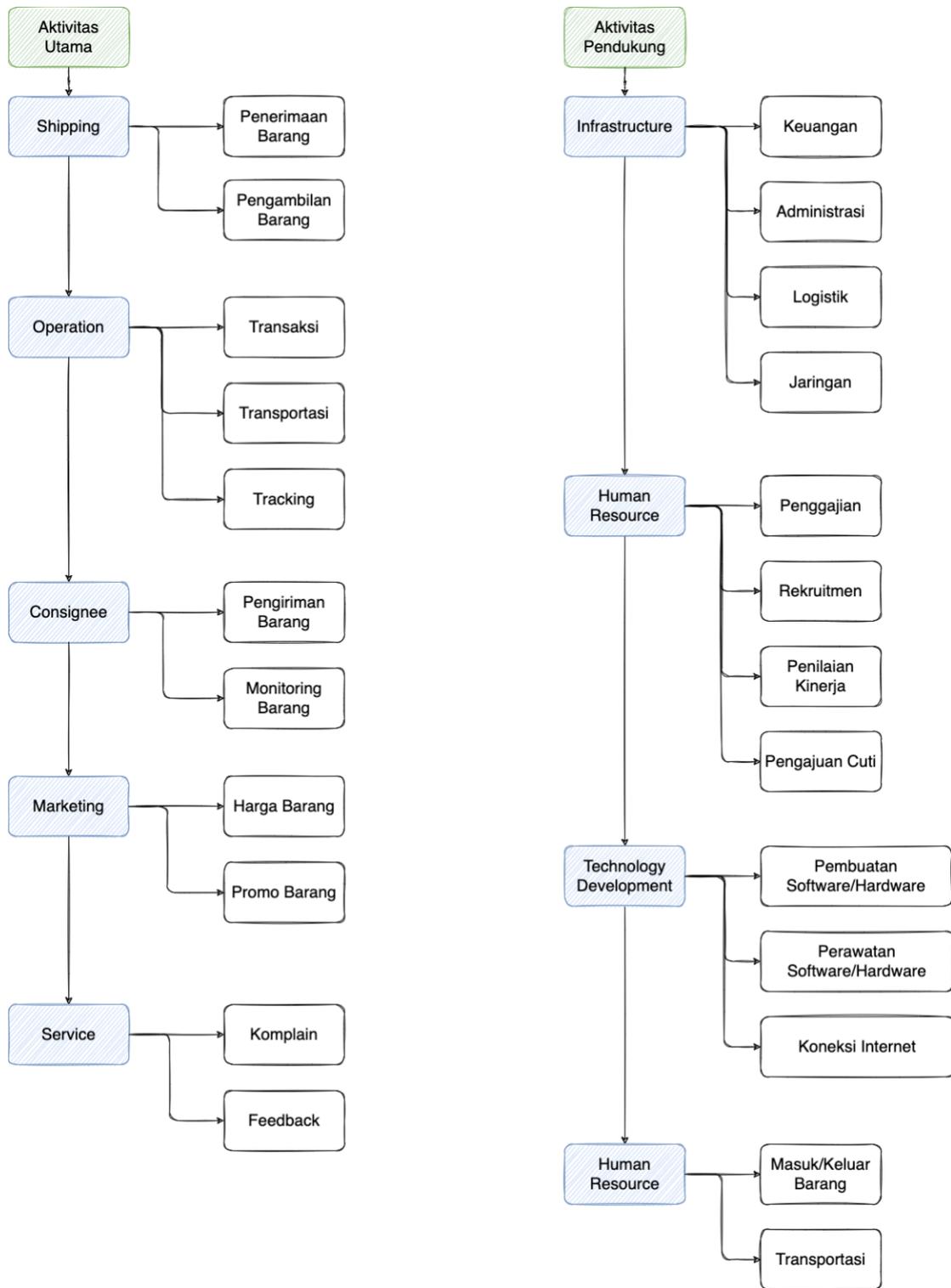
**A. Business Architecture**

Berdasarkan gap yang diambil pada penelitian sebelumnya terkait dengan arsitektur vision, dapat diketahui proses bisnis yang berjalan di PT Ferinterior dibagi menjadi dua aktivitas, yaitu aktivitas utama dan aktivitas pendukung. Setiap proses bisnis pada penelitian sebelumnya digambarkan ke dalam bentuk Value Chain seperti berikut ini:



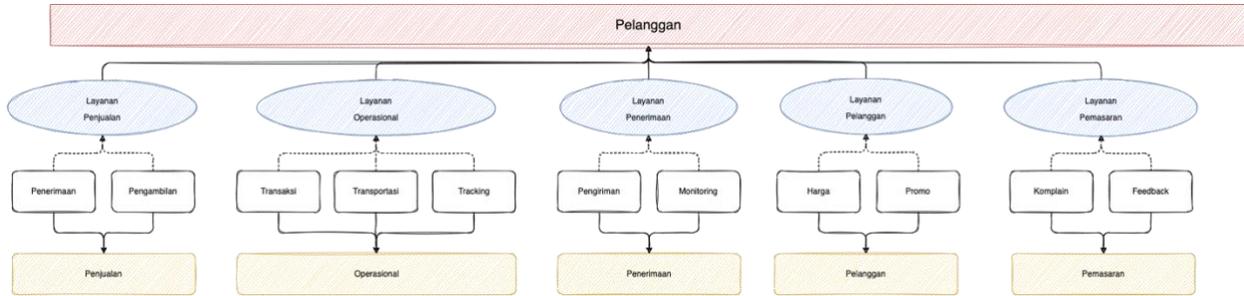
**Gambar 3.3 Value Chain (Ashror, 2021)**

Berdasarkan value chain di atas, hasil dari pembuatan arsitektur bisnis yang digambarkan menggunakan *business function* adalah sebagai berikut ini:



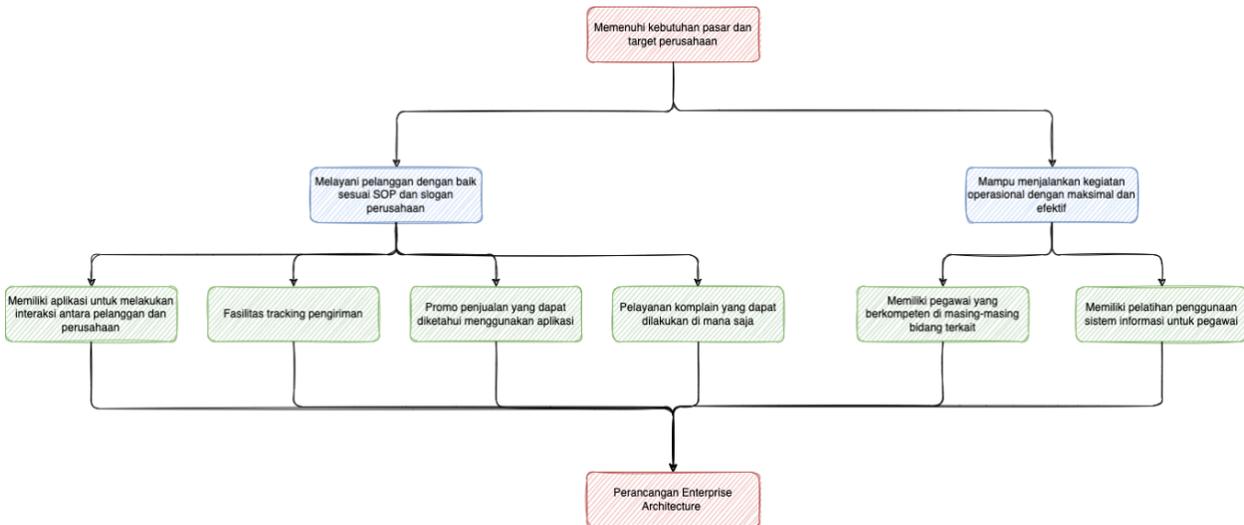
*Gambar 3.4 Business Function*

Adapun juga gambaran dari layanan bisnis dan proses bisnis yang digambarkan menggunakan diagram *use case service realization viewpoint* dapat dilihat sebagai berikut:



**Gambar 3.5 Business Use Case**

Terakhir adalah gambaran dari proses bisnis yang digambarkan menggunakan *business footprint* yang dapat dilihat pada Gambar 3.4



**Gambar 3.6 Business Footprint**

Tabel 3.3 Analisis Gap Arsitektur Bisnis

No	Arsitektur Bisnis	Penyebab	Target Usulan
1	Data Penerimaan dan Pengiriman barang diarsipkan secara manual	Belum adanya aplikasi yang mengelola pendataan barang	Menyediakan aplikasi manajemen pengelolaan barang
2	Transaksi yang dilakukan masih secara offline mengunjungi lokasi perusahaan	Belum adanya aplikasi yang dapat menggunakan payment gateway	Menyediakan sistem informasi untuk tempat berbelanja pelanggan
3	Pendataan transportasi yang tersedia dan beroperasi masih manual	Belum adanya aplikasi yang dapat terintegrasi dengan aplikasi lainnya dalam melakukan tracking	Menyediakan aplikasi manajemen yang mampu terintegrasi dan dapat melakukan realtime tracking
4	Tracking pengiriman dan penerimaan barang yang tidak diketahui	Belum adanya aplikasi yang dapat terintegrasi dengan aplikasi lainnya dalam melakukan tracking	Menyediakan aplikasi manajemen yang mampu terintegrasi dan dapat melakukan realtime tracking
5	Pendataan pengiriman kepada pelanggan masih tidak dilakukan dengan maksimal	Belum adanya aplikasi yang terintegrasi dengan divisi lainnya	Menyediakan aplikasi manajemen pengelolaan barang
6	Monitoring pengiriman barang yang tidak jelas karena tidak ada tracking historynya	Belum adanya aplikasi yang terintegrasi dengan divisi lainnya	Menyediakan aplikasi manajemen pengelolaan barang dan terintegrasi dengan realtime tracking
7	Pelanggan kesulitan dalam mengetahui perubahan harga yang sedang berjalan	Belum ada aplikasi yang mampu melakukan perubahan data dan menampilkan data	Menyediakan sistem informasi untuk tempat berbelanja pelanggan
8	Pelanggan tidak mengetahui dengan jelas promo-promo yang sedang berlangsung	Belum ada aplikasi yang mampu melakukan perubahan data dan menampilkan data	Menyediakan sistem informasi untuk tempat berbelanja pelanggan
9	Komplain hanya bisa dilakukan dengan melakukan telepon atau mengunjungi tempat secara offline dan hanya tersedia dalam waktu dan hari kerja	Belum ada sistem yang dapat menerima inputan setiap saat	Menyediakan sistem informasi yang terdapat fitur komplain

10	Feedback masuk tidak termanajemen dengan baik dan sulit dalam mengelola feedback	Belum ada sistem yang dapat menerima inputan setiap saat	Menyediakan sistem informasi yang terdapat fitur feedback
----	--	--	---

## IV. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Hasil pembahasan dalam artikel sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perancangan yang dilakukan merupakan lanjutan dari penelitian sebelumnya, yaitu tahapan perancangan arsitektur bisnis.
2. Gap yang ditemukan dari hasil penelitian sebelumnya, pada *value chain* aktivitas utama telah diberikan target usulan dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran, antara lain:

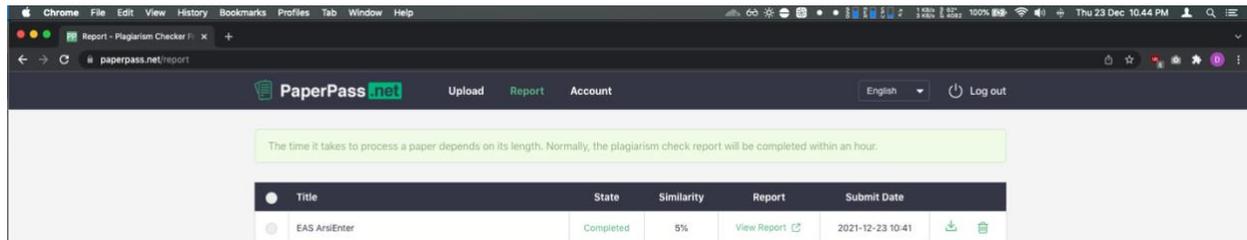
1. Pada penelitian selanjutnya dapat melanjutkan fase TOGAF ADM lainnya yang masih tersisa enam siklus dari delapan tahapana siklus.
2. Adanya penambahan untuk pembuatan SWOT dari perusahaan dan memberikan rekomendasi perbaikan dari SWOT sebelumnya.
3. Penggunaan *framework* yang berbeda diharapkan dapat dilakukan pada penelitian selanjutnya untuk membandingkan hasil yang diberikan.

## V. DAFTAR PUSTAKA

- Ashror, B. M. (2021). *PERANCANGAN ARSITEKTUR VISION PADA PT . FERINTERIOR MENGGUNAKAN TOGAF ADM ARCHITECTURE ENTERPRISE ( A ) Supangat , M . Kom . , ITIL . , COBIT . BILLAL MAULANA ASHROR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA. 1461800165.*
- Murti, D. N., Prasetyo, Y. A., & Fajrillah, A. A. N. (2017). Designing Enterprise Architecture in Human Resources Function of Telkom University using TOGAF ADM. *Jurnal Rekayasa Sistem & Industri*, 4(1), 47–55.
- Negara, J. G. P., & Emanuel, A. W. R. (2020). *Enterprise Architecture Design Strategies for UGK Using TOGAF ADM. 436, 491–495. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200529.103>*
- Rachmaniah, M., Adrianto, H. A., & Aziz, A. (2011). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian Dengan Metode the Open Group Architecture Framework (Toga F). *Jurnal Ilmu Pertanian Indonesia*, 16(3), 164–172.
- Rachmanto, A., & Fachrizal, M. R. (2018). Perancangan Enterprise Architecture dengan Framework TOGAF ADM Pada Rumah Sakit Umum di Cimahi. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 8(2). <https://doi.org/10.34010/jati.v8i2.1037>
- Supangat. (2020). *Pertemuan keempat - TOGAF. <http://repository.untag-sby.ac.id/id/eprint/6048>*

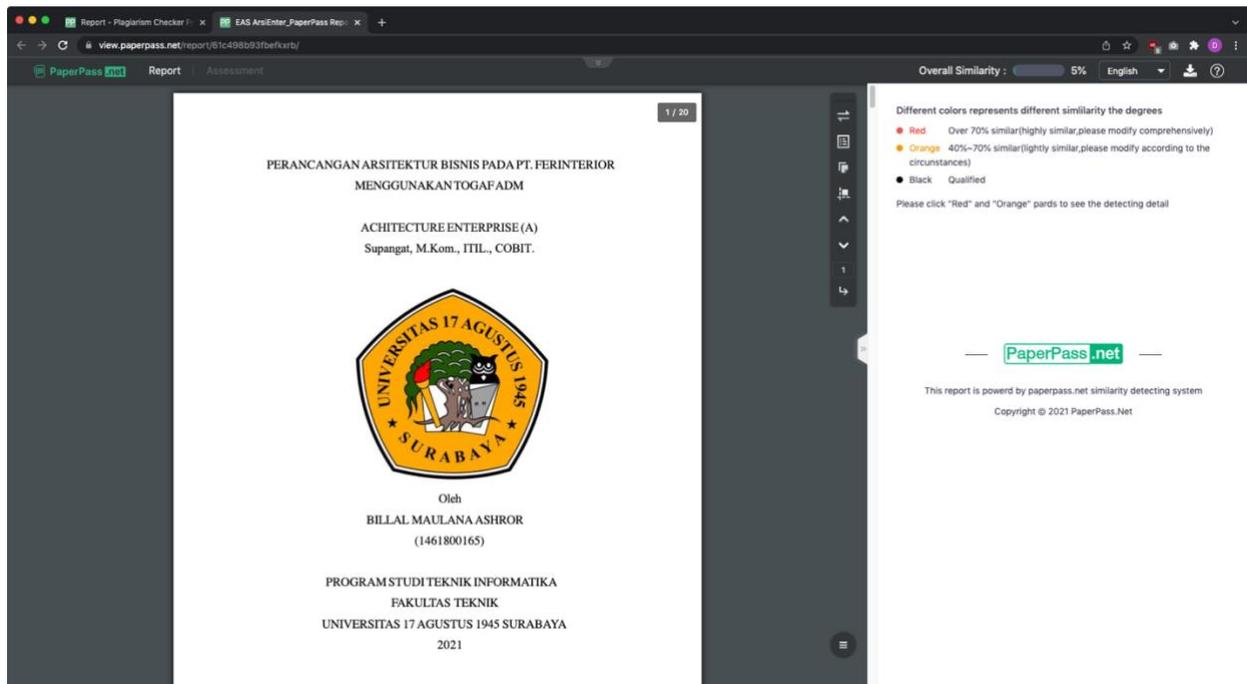
## LAMPIRAN

Pengecekan plagiarisme dilakukan menggunakan PaperPass dengan hasil dari pengecekan dapat dilihat pada gambar di bawah:



Title	State	Similarity	Report	Submit Date
EAS ArsEnter	Completed	5%	<a href="#">View Report</a>	2021-12-23 10:41

*Gambar 6.1 Prosentase Hasil*



PERANCANGAN ARSITEKTUR BISNIS PADA PT. FERINTERIOR  
MENGGUNAKAN TOGAF ADM

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



Oleh  
BILLAL MAULANA ASHROR  
(1461800165)

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

Overall Similarity : 5%

Different colors represents different similarity the degrees

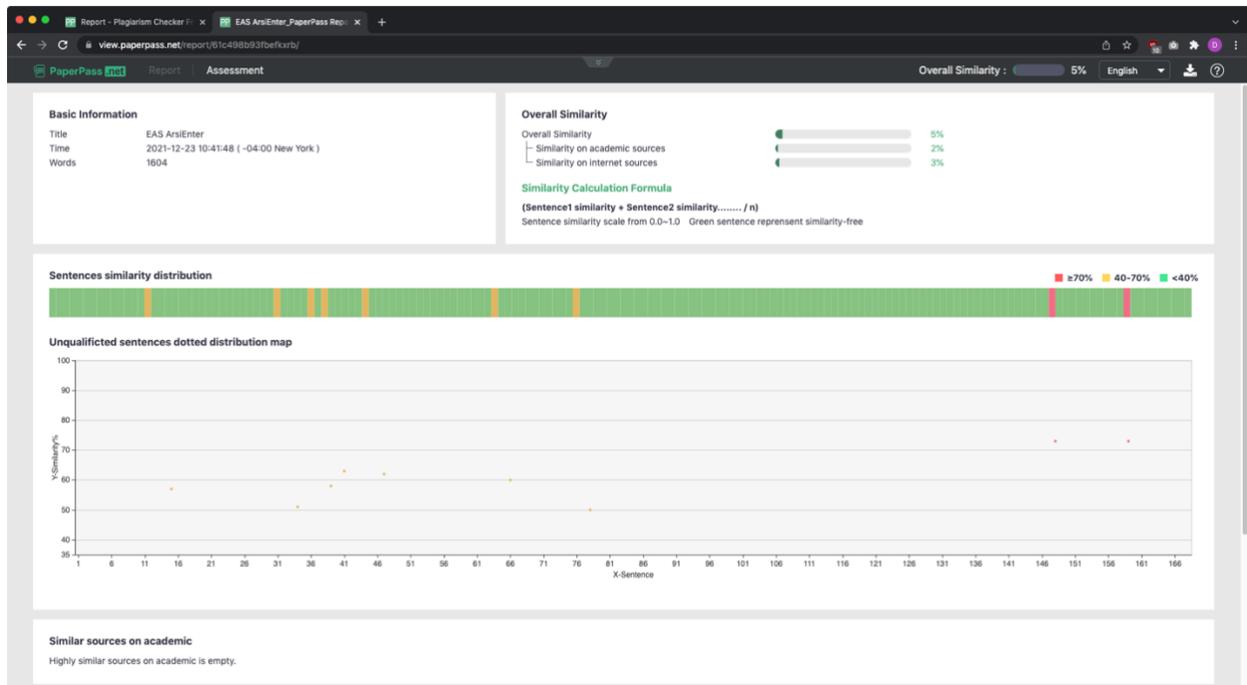
- Red Over 70% similar (highly similar, please modify comprehensively)
- Orange 40%-70% similar (lightly similar, please modify according to the circumstances)
- Black Qualified

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

*Gambar 6.2 Report Hasil*



*Gambar 6.3 Assessment Hasil*