

PERANCANGAN ARSITEKTUR ENTERPRISE MENGGUNAKAN
METODE TOGAF ADM PADA UPT DIKLAT BALONGPANGGANG
NGANJUK

ARSITEKTUR INTERPRISE (R)

Supangat, M.Kom., ITIL., COBIT



Oleh

Achmad Chusni Mubarak

1461900002

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

2021

Latar Belakang

Teknologi informasi memiliki potensi besar sehingga dapat mengubah aspek pendidikan dan kegunaannya untuk mencapai tujuan pembelajaran. seperti yang di rasakan pada UPT Diklat Balong Panggang Nganjuk . Dimana mempunyai kendala pada lingkungan IT yang belum mendukung akomodasi dan pelaksanaannya.

Oleh karena itu di butuhkan perancangan Arsitektur Enterprise guna memiliki kinkungan IT yang Bersatu baik dari software maupun hardware dengan menggunakan metode TOGAF ADM.

Tinjauan Pustaka

1. Architecture Enterprise

Arsitektur interprise adalah arsitektur untuk merancang sistem di sebuah perusahaan atau organisasi, penjelasan tentang bagaimana sebuah organisasi merancang sebuah sistem untuk mendukung kebutuhan sebuah bisnis dan teknologi dalam mewujudkan misi dan visi serta pencapaian hasil yang ditargetkan . Pada arsitektur ini juga melibatkan pemodelan proses bisnis dan karakteristik informasi. Arschitecture enterprise mendahului munculnya dua hal yang pertama Sistem kompleks, dimana organisasi harus mengeluarkan biaya yang besar untuk merancang atau mengembangkan sistem yang dimiliki.

Kedua Penyelarasan bisnis dengan teknologi, dimana jumlah organisasi yang mengalami kesulitan menyelaraskan kebutuhan bisnis dengan teknologi. Arsitektur enterprise memiliki 3 komponen paling utama, yaitu arsitektur bisnis, arsitektur sistem informasi, lalu untuk system informasi di bagi menjadi 2 lagi data dan arsitektur aplikasi dan arsitektur teknologi.

2. THE OPEN GROUP ARCHITECTURE FRAMEWORK(TOGAF

Togaf atau *The Open Group Architecture Framework* adalah suatu kerangka kerja arsitektur perusahaan yang memberikan pendekatan komprehensif untuk desain, perencanaan, implementasi, dan tata kelola arsitektur informasi perusahaan.(Supangat, 2020), TOGAF didefinisikan perusahaan sebagai: kelompok organisasi dengan set Tujuan (tugas). Misalnya, bisnis Dalam bentuk badan pemerintah, perusahaan, perusahaan, departemen dari pemilik yang sama.

Dalam arsitektur perusahaan, istilah "perusahaan" dapat digunakan untuk merujuk ke seluruh perusahaan dan mengacu pada semua layanan teknologi dan informasi, proses dan infrastruktur, serta area spesifik dalam perusahaan. Arsitektur mencakup sistem yang berbeda dan kelompok fungsional yang berbeda dalam suatu perusahaan.

Unified Modelling Language (UML)

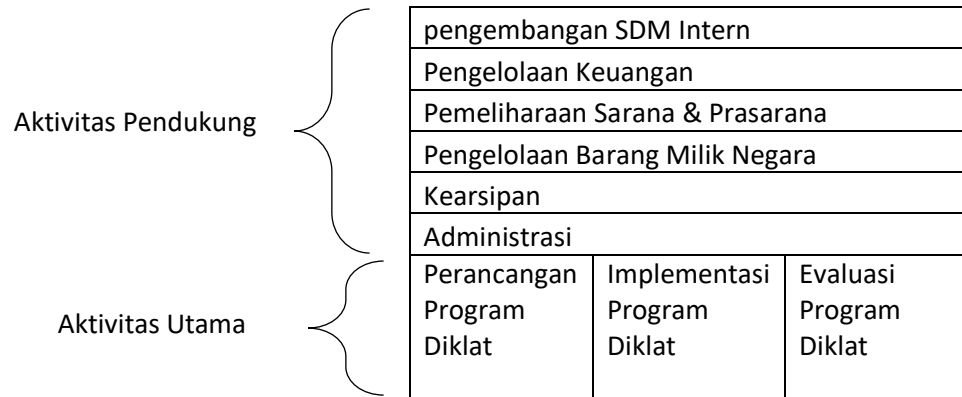
UML adalah keluarga simbol grafis yang didukung oleh meta model tunggal yang membantu menjelaskan desain sistem perangkat lunak khususnya yang dibangun menggunakan program berorientasi objek. Bahasa pemodelan grafis ini tersedia di Industri perangkat lunak sejak lama , pemicu utama Bahasa ini ada di balik itu semua Pemrograman berada pada tingkat abstraksi yang tinggi. Tidak terlalu tinggi untuk memudahkan diskusi tentang desain.

Value Chain

Value Chain atau Rantai nilai adalah deskripsi terperinci tentang nilai suatu produk atau layanan, dari konsep hingga pengiriman ke pelanggan. Ini adalah proses dimana perusahaan menciptakan nilai bagi pelanggannya. Model ini mengidentifikasi poin-poin kunci tertentu di mana perusahaan dapat menggunakan teknologi informasi paling efektif untuk mendapatkan posisi kompetitif. Model rantai nilai menganggap perusahaan sebagai rantai aktivitas dasar yang dapat menambah nilai produk atau layanan perusahaan. Kegiatan tersebut dapat dibagi menjadi kegiatan utama dan kegiatan pendukung.

PEMBAHASAN

1. Preliminary Framework And Principles >> tahap persiapan dan permulaan untuk mendefinisikan kerangka dan prinsip yang bertujuan untuk mengkonfirmasi komitmen dari stakeholder. aktifitas utama dan aktifitas pendukung dengan menggunakan value chain



2. Requirement Management >> Pada fase ini dilakukan penggalian kebutuhan (requirements) organisasi serta mendokumentasikan kebutuhan di UPT Balong Panggang
3. Architecture Vision >> untuk menghasilkan kebutuhan bisnis seperti lingkungan bisnis dan teknologi termasuk actor yaitu manusia dan komputer yang terlibat, yang menghasilkan solusi dari masalah yang ada.
4. Business Architecture >> menghasilkan usulan perancangan arsitektur bisnis yang di perlukan untuk membangun sistem.
5. Information Architecture >> menghasilkan arsitektur data dan arsitektur aplikasi yang akan digunakan oleh organisasi yaitu penentuan celah (gap) dan Mengidentifikasi semua komponen data yang digunakan dalam sistem berdasarkan persyaratan area fungsional bisnis yang ditentukan. Dalam arsitektur aplikasi, hal ini dilakukan dengan menganalisis (gap) arsitektur aplikasi yang diperlukan untuk desain dan mengidentifikasi data aplikasi.
6. Tecnology Architecture >> menghasilkan perancangan sistem informasi program
7. Opportunities And Solutions >> menghasilkan peluang yang muncul yang bisa di raih serta menggabungkan analisis gap dan solusi dari arsitektur bisnis , teknologi dan sistem informasi

8. Migration planning menghasilkan atau migrasi peralihan dari sistem lama ke sistem yang baru , estimasi biaya dan roadmap yang di gunakan untuk membangun sistem

KESIMPULAN

1. Penggunaan metodologi TOGAF ADM dalam perancangan arsitektur sistem informasi program diklat di UPT Balong Panggangsesuai dengan visi dan misi perusahaan
2. Perancangan dari arsitektur enterprise UPT Balong Panggangdapat digunakan untuk panduan dalam pengembanganya
3. Menghasilkan perancangan sistem yang terintegrasi menyeluruh
4. Sistem yang terintegrasi terdiri dari 3 macam yaitu, perancangan program diklat, aplikasi evaluasi program diklat, dan implementasi program diklat

DAFTAR PUSTAKA

Supangat. (2020). *Pertemuan keempat - TOGAF*. <http://repository.untagsby.ac.id/id/eprint/6048>

<https://doi.org/10.36805/technoexplore.v4i2.830>

https://en.wikipedia.org/wiki/Value_chain

<https://www.opengroup.org/togaf>

<http://journal-isi.org/index.php/isi/article/view/146/83>

Hasil Cek Plagiat

The screenshot shows a browser window with the URL <https://www.duplichecker.com>. The page displays the following information:

- Scan Properties:**
 - Number of Words: 721
 - Results Found: 5
- Progress:** A donut chart shows 15% Plagiarism (red) and 85% Unique (green).
- Buttons:** "Make it Unique", "Start New Search", and "Reverse Image Search".
- Text:** "To check plagiarism in photos click here".
- Results:** Two search results are shown with a similarity of 13%. The first result is from a repository and the second is from a document titled "perancangan sistem informasi arsitektur enterprise - UNTAG ...".

The screenshot shows a browser window with the URL <https://www.duplichecker.com>. The page displays the following information:

- Navigation:** "Go Pro", "Deep Search", "No Ads", "Reports", "User Seats", and "Click here".
- RESULTS:** A summary bar shows 100% Completed: 100% Checked, 15% Plagiarism, and 85% Unique.
- Options:** "Sentence Wise Result", "Document View", and "Matched Sources".
- Results Table:**

Status	Text	Action
Unique	Teknologi informasi memiliki potensi besar sehingga dapat mengubah Aspek pendidikan dan kegu...	
Unique	Dimana mempunyai kendala pada lingkungan IT yang belum mendukung akomodasi dan pelaksan...	
Unique	Oleh karena itu di butuhkan perancangan Arsitektur Enterprise guna memiliki kingkungan IT yang ...	
Unique	Arsitektur interprise adalah arsitektur untuk merancang sistem di sebuah perusahaan atau organis...	
Plagiarized	Pada arsitektur ini juga melibatkan pemodelan proses bisnis dan karakteristik informasi.	Compare
Plagiarized	Arschitecture enterprise mendahului munculnya dua hal yang pertama Sistem kompleks. di...	Compare