

PENGEMBANGAN ARSITEKTUR ENTERPRISE UNTUK PENJUALAN ONLINE PRODUK SEPATU SAFETY

(Study Kasus : Toko Sepatu Gahhar)

Dimas Dwi Ivandri / 1461700156

1. Latar belakang

Perkembangan teknologi mempengaruhi beberapa aspek kehidupan dan tatanan sistem tertentu terutama bidang perdagangan. Gahhar Safety Shoes merupakan produsen sepatu sekaligus toko sepatu yang penjualannya masih menggunakan system offline atau jual beli langsung di toko. Terobosan yang baru dalam usaha harus dilakukan oleh pengusaha supaya usaha yang dimilikinya semakin maju. Pengusaha merasa memang penjualan dengan system offline kurang bagus untuk saat ini. Jadi pengusaha membutuhkan system yang lebih baik lagi, yaitu penjualan secara online.

E-commerce adalah satu set dinamis teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan antara perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu yang ada melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik. Sistem didukung dengan database tersebut akan membantu kinerja toko sepatu yang dimiliki lebih cepat, efektif dan efisien. “Pelanggan juga apat mengakses dengan cepat informasi pembelian yang telah dilakukan karena data akan disimpan di dalam database. Keberhasilan bisnis pemasaran online sangat bergantung kepada kesiapanteknologi aplikasi media sosialnya”[1]. “Pengguna aplikasi M-Commerce terus menerus meningkat dan berdampak signifikan terhadap bisnis kinerja sejak aplikasi menawarkan orang baru pengalaman berbelanja dan informasi penjelajahan cepat”[2].

2. Tinjauan Pustaka

“Kondisi kemajuan teknologi informasi dan bisnis yang berlangsung dengan amat cepat dan dampak yang besar terhadap perubahan bisnis untuk berbenah diri dalam menghadapi persaingan tersebut. Perkembangan ini akan mendatangkan kemajuan yang sangat cepat, munculnya beragam sumber jual-beli secara online dan merebaknya media massa khususnya”[3].

3. Pembahasan

A. Landasan Teori

1. Pengertian Sepatu Safety

Sepatu Safety (Safety Shoes) adalah alat pelindung yang dipakai seseorang atau karyawan dalam menjalankan aktivitasnya dalam bekerja untuk menghindari suatu resiko kecelakaan kerja yang tidak diinginkan pada kaki pekerja. Dengan memakai sepatu Safety tersebut pekerja dapat bergerak dengan leluasa sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan hasil produksi yang diharapkan oleh pengusaha. Sepatu ini terbuat dari kulit yang dikombinasikan dengan besi pada bagian depannya untuk melindungi kaki pekerja pada saat terjadi kecelakaan ditempat kerja.

2. Pengertian Arsitektur Enterprise

Arsitektur adalah seni atau praktek merancang blue print dan membangun suatu struktur yang akan dibuat, sama halnya dalam Industri pengemasan air minum memiliki banyak struktur yang disesuaikan untuk aplikasi khusus, serta beberapa kerangka kerja dari sebuah survei dan perhitungan. Banyak kerangka diperiksa termasuk Architecture Framework contoh framework yang sering digunakan adalah Framework Zachman. Dalam Jurnal dijelaskan bahwa Arsitektur adalah : "Pengorganisasian yang fundamental dari suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen, relasi yang terjadi antara komponen dan dengan lingkungannya, serta prinsip-prinsip yang digunakan sebagai petunjuk dalam disain dan evolusinya".

3. Pengertian TOGAF

TOGAF adalah sebuah framework dan bukan arsitektur yang bersifat generik untuk mengembangkan arsitektur dapat memenuhi kebutuhan bisnis. TOGAF merupakan singkatan dari The Open Group Architecture Framework. Untuk memenuhi kebutuhan bisnis dan membangun arsitektur spesifik, perusahaan dapat mendefinisikan dengan TOGAF. Dari sudut pandang EA, TOGAF ingin membuat "Enterprise Architecture" yang relevan terhadap aset dan sumber daya arsitektural di dalam mengembangkan arsitektur organisasi.

B. Metode Penelitian

Analisis kesempatan pasar sasaran, pembuatan model bisnis, antarmuka pelanggan dan komunikasi pasar merupakan suatu bentuk penelitian survei dengan pendekatan kebutuhan perluasan pasar. Penelitian juga membutuhkan data yang teliti untuk menganalisa suatu penjualan guna mencapai targetnya.

C. Metode Pengumpulan Data

a. Penelitian Lapangan

Untuk mendapatkan data yang diperlukan, maka perlu datang ke lapangan untuk melakukan penelitian langsung dengan cara wawancara, survey lapangan dan observasi.

b. Penelitian Kepustakaan

Selain melakukan penelitian lapangan, perlu juga untuk melakukan kepustakaan. Penelitian ini untuk mendapatkan data sekunder dan landasan-landasan teori yang dibutuhkan supaya data kita semakin kuat. Textbook dan buku-buku pelengkap atau referensi lainnya merupakan sumber literatur yang berkaitan dengan topic penelitian.

4. Ringkasan

Di era sekarang penjualan secara online sangat dibutuhkan dan dapat meningkatkan pemasaran terutama pada UD Gahhar ini sepatunya bisa dikenal di seluruh Indonesia. Melalui histori pemasaran dapat menjadikan informasi penting dalam membangun hubungan dengan pelanggan.

5. Daftar Pustaka

- [1] G. Holliman and J. Rowley, "Business to business digital content marketing: Marketers' perceptions of best practice," *J. Res. Interact. Mark.*, vol. 8, no. 4, pp. 269–293, 2014, doi: 10.1108/JRIM-02-2014-0013.
- [2] A. R. Amna and . Supangat, "M-Commerce Service and Application to Enhance Repurchase Intention," no. 45, pp. 515–519, 2020, doi: 10.5220/0008433105150519.
- [3] D. H. Supangat;Amna, Anis R;Sulistyawati, "Analisa Pemahaman Guru Tentang Teknologi Informasi (Studi Kasus Guru di SD dan SMP Sekolah Shafta Surabaya),"

Semin. Nas. "Pengutan Perguru. Tinggi dalam Mewujudkan Ketahanan Bangsa Melalui Tri Dharma Perguru. Tinggi yang Berbas. pada Keberagaman dan Gotong Royong," vol. 1, no. 1, pp. 458–468, 2018.