

PERANCANGAN ENTERPRISE ARCHITECTURE E-COMMERCE PADA PENJUALAN MUKENA DI CV. SULAMI COLLECT MENGGUNAKAN METODE TOGAF ADM

Deni Rahmat Suryanto (1461700120), Moh Fatchur Rozi (1461700154)
Program Studi Teknik Informatika, Universitas 17 Agustus 1945
Email : denirahmat1111@gmail.com, fatkurrozi0303@gmail.com

Abstrak

CV. SULAMI COLLECT adalah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan Mukena. Dalam melaksanakan bisnisnya, CV. SULAMI COLLECT melibatkan teknologi informasi sebagai bagian dari strategi organisasi serta untuk meningkatkan kualitas pelayanan dan membantu proses kinerja perusahaan yang dijalankan walau dalam penggunaannya masih belum dapat secara maksimal. Untuk membuat penggunaan teknologi informasi bisa secara maksimal perlu adanya perancangan terhadap arsitektur perusahaan atau yang bisa disebut dengan enterprise architecture. Perancangan enterprise architecture bertujuan untuk menciptakan keselarasan antara bisnis dengan teknologi informasi yang dirancang sesuai dengan kebutuhan proses bisnis utama. Dalam melakukan perancangan enterprise architecture digunakan TOGAF ADM sebagai metodologi yang tepat karena dapat menjelaskan secara detail dalam membangun dan mengelola enterprise architecture. Pada TOGAF ADM memiliki empat komponen utama yaitu *business architecture*, *data architecture*, *application architecture* dan *technology architecture*. Dalam penelitian ini berfokus dalam perancangan mengenai data architecture dan application architecture. Hasil dari perancangan ini adalah berupa blueprint mengenai arsitektur data dan aplikasi yang siap untuk digunakan sebagai arsitektur untuk menyelaraskan penggunaan teknologi informasi dalam kegiatan proses bisnis.

Kata kunci : *Enterprise Architecture, TOGAF ADM, Data Architecture, Application Architecture, Blueprint.*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Toko yang bergerak di bidang konfeksi pembuatan dan penjualan mukena. Toko ini masih menggunakan penjualan offline atau konvensional, dimana transaksi jual beli dilakukan dengan langsung datang ke toko tersebut. Pemilik toko merasa bahwa sistem penjualan yang seperti ini memiliki beberapa

kekuarangan. Oleh karena itu dibutuhkan suatu sistem yang dapat mengatasi permasalahan ruang dan waktu, dimana konsumen dapat memesan produk dari mana saja dan kapan saja.

Usaha mukena ini mulai luntur di kalangan wanita Muslimah. Karena dengan motif yang relevan bisa saja. dengan majunya jaman yang sekarang ini kita harus lebih menambah wawasan dengan mengganti fasion mukena

tersebut dan tanpa menghilangkan tujuan mukenah yaitu menutupi semua aurat wanita pada saat salat. pemasaran di pasar dari usaha mukena cukup luas karena mayoritas penduduk di Indonesia adalah Islam. Seiring berkembangnya zaman Fasion, warna dan model mukena juga semakin bervariasi, mulai dari jenis mukena one piece (terusan), abaya dan two piece. Selain itu, mukena dengan tema gambar kartun juga tersedia bagi anak-anak sehingga anak-anak akan lebih termotivasi dalam menjalankan salatnya [1].

1.2 Perumusan Masalah

1. Bagaimana kebijakan Sistem Informasi Penjualan Mukena pada CV.SULAMI COLLECT ?
2. Berapa waktu yang dibutuhkan untuk pembuatan Sistem Informasi pada CV.SULAMI COLLECT ?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Menentukan kebijakan Sistem Informasi penjualan Mukena pada CV.SULAMI COLLECT.
2. Menentukan waktu yang tepat untuk melaksanakan pembuatan Sistem Informasi pada CV.SULAMI COLLECT.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Mempermudah penjualan mukena pada CV.SULAIMA COLLECT
2. Memberikan solusi penjualan Mukena padda CV.SULAIMA COLLECT

2. Tinjauan Pustaka

Landasan Teori

2.1 Arsitektur Enterprise

Arsitektur enterprise merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengembangkan sebuah arsitektur perusahaan, Menurut Steven H Spewak. Arsitektur enterprise adalah metode pendekatan perencanaan kualitas data yang berorientasi pada kebutuhan bisnis serta bagaimana cara implementasi dari Arsitektur tersebut dilakukan sedemikian rupa dalam usaha untuk mendukung perputaran roda bisnis dan pencapaian system informasi dan organisasi [3]

Arsitektur enterprise adalah kumpulan prinsip, metode, dan model yang bersifat masuk akal yang di gunakan untuk mendisain dan merealisasikan sebuah struktur oganisasi enterprise, proses bisnis seperti perencanaan bisnis dan operasional bisnis, sistem informasi, dan infrastruktur teknologi informasi. enterprise architecture dapat di simpulkan adalah blueprint prganisasi yang menentukan bisnis, informasi, dan teknologi yang digunakan agar tercapai misi organisasi.

Tabel Prinsip Arsitektur

No	Prinsip Arsitektur	Nama Prinsip Arsitektur
1	Prinsip Data	<ol style="list-style-type: none"> 1. Data merupakan aset penting perusahaan 2. Data dapat digunakan siapa saja untuk kepentingan bisnis

		3. Pengawasan terhadap data 4. Keamanan terhadap data
2	Prinsip Aplikasi	1. Kebebasan teknologi 2. Kemudahan pengguna

Ada empat jenis arsitektur yang umumnya sebagai bagian dari Arsitektur enterprise, yaitu :

Arsitektur Bisnis

Arsitektur yang menetapkan strategi bisnis, tata kelola. organisasi, dan proses bisnis utama. dengan menggambarkan strategi, maksud, fungsi, proses, informasi, dan aset bisnis yang penting untuk memberikan layanan bag masyarakat, bisnis, pemerintah, dan sebagainya. Arsitektur Bisnis juga memberkan struktur untuk pengumpulan detail mengena motivasi, organisasi, lokasi, kejadian, fungsi, an aset yang menentukan arah perusahaan dari sudut pandang bisnis

Arsitektur Data

Arsitektur yang menggambarkan struktur aset data dan sumber saya manajemen data organisasi secara logis dan fisik. Kerangka arsitektur data menyediakan struktur untuk mendokumentasikan detail informasi yang penting bagi organisasi.

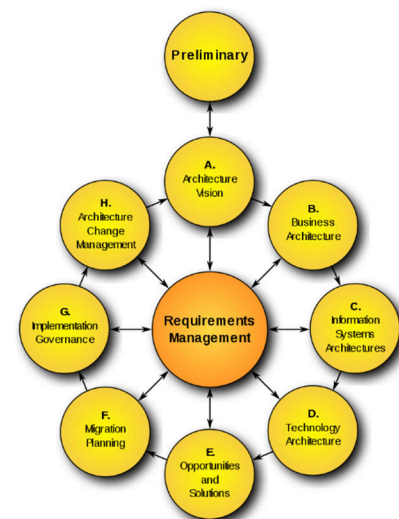
No	Requirement
1	Mampu menampilkan data dari setiap fungsi bisnis
2	Data dapat disharing
3	Data dapat diakses
4	Keamanan data terjaga
5	Ada perbedaan antara hak akses untuk user

Arsitektur Aplikasi

Arsitektur yang menyediakan blueprint untuk sistem aplikasi individu untuk digunakan, interaksi sistem aplikasi individu, dan hubungan sistem aplikasi individu dengan proses bisnis inti organisasi. Arsitektur Aplikasi adalah proses yang memutskan pada pengembangan dan penerapan solusi atau layanan yang sedang di ciptakan untuk organisasi tersebut, memanfaatkan komponen dan model bisnis, informasi, dan teknologi untuk merancang suatu aplikasi bisnis yang diinginkan.

Arsitektur Teknologi

Menggambarkan kemampuan logis software dan hardware yang diperlukan untuk mendukung penyebaran bisnis, data, dan layanan aplikasi. Arsitektur teknologi memasukkan infrastruktur TI middleware, jaringan, komunitas, proses, dan standart. dengan pendekatan dalam menjelaskan struktur dan hubungan teknologi perusahaan saat ini dan di masa depan untuk memaksimalkan nilai dalam teknologi tersebut. Kerangka arsitektur teknologi menyediakan sekumpulan proses yang mendukung penerapan dan penyampaian arsitektur teknologi.



2.2 TOGAF

TOGAF memungkinkan perusahaan mendefinisikan kebutuhan bisnis dan membangun arsitektur spesifik untuk memenuhi kebutuhan itu. dari sudut pandang EA, TOGAF ingin membuat "Enterprise Architecture" yang relevan terhadap aset dan sumber daya arsitektural di dalam mengembangkan arsitektur organisasi. TOGAF ADM ini merupakan kerangka kerja umum untuk dipergunakan dalam berbagai macam lingkungan sehingga menyediakan sebuah kerangka konten yang fleksibel untuk mendukung sebuah arsitektur secara umum [4]

TOGAF juga kerangka kerja arsitektur yang menyediakan metode dan tools untuk membantu dalam penerimaan, produksi, penggunaan, dan pemeliharaan arsitektur enterprise. TOGAF memberikan metode yang detail mengenai bagaimana membangun, mengelola, dan mengimplementasikan arsitektur enterprise dan sistem informasi yang disebut Architecture Development Method ADM.

3. Metodologi

Jenis penelitian yang digunakan dalam proses penulisan ini adalah studi kasus yang dilakukan dengan mempelajari mengatasi masalah pada sistem penjualan online mukena, menganalisis penjualan online yang tersebar di media sosial ataupun di e-commerce seperti Bukalapak, survey toko-toko dengan penjualan mukena lainnya. melakukan penelitian juga membutuhkan data yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, kemudian data diolah dan dianalisis sehingga dapat memberikan gambaran mengenai target penjualan [5].

Preliminary Phase

Tahapan persiapan merupakan tahapan awal persiapan Arsitektur Enterprise. Tahapan ini dilakukan untuk menghasilkan prinsip-prinsip arsitektur yang merupakan bagian dari kebijakan teknologi informasi organisasi yang akan dipengaruhi keseluruhan proses desain dan untuk meyakinkan setiap orang yang terlibat di dalamnya bahwa pendekatan ini berkomitmen untuk kesuksesan proses arsitektur. Tujuan lain dari fase persiapan adalah meyakinkan orang yang terlibat di dalamnya bahwa berkomitmen untuk kesuksesan dari setiap arsitektur yang akan dibuat

maka akan dilakukan identifikasi "who", "what", "why", "when", "where", dan "how" yaitu :

1. "What" adalah apa ruang lingkup dari pengolahan sebuah proses Arsitektur Enterprise TOGAF? Sistem informasi pada CV.SULAMI COLLECT
2. "Who" adalah siapa orang yang bertanggung jawab untuk mengerjakan arsitektur tersebut? orang terlibat di dalamnya yang berkomitmen untuk kesuksesan dari setiap arsitektur yang dibuat
3. "When" adalah kapan Arsitektur Enterprise dilakukan? setelah persetujuan dari pihak CV. SULAMI COLLECT dan orang yang terlibat
4. "Why" adalah mengapa Arsitektur ini dibangun dengan dapat memenuhi tujuan bisnis CV. SULAMI COLLECT? Untuk memperluas pemasaran penjualan mukena di CV.SULAMI COLLECT

5. "Where" adalah dimana lokasi Arsitektur dapat dilakukan ? CV. SULAMI COLLECT
6. "How" adalah bagaimana mengembangkan Arsitektur Enterprise dengan metode TOGAF di CV. SULAMI COLLECT ? dengan cara membuat Sistem Informasi Penjualan Mukena Online

Requirement Management

Adalah proses pengelolaan kebutuhan pada arshitecture enterprise, tujuan dari proses ini adalah untuk menentukan kebutuhan ADM, kebutuhan itu disimpan lalu dimasukkan kedalam fase yang sesuai.

Requirement management memiliki langkah-langkah berikut :

1. Input :
 - a. kondisi sistem saat ini
 - b. data sarana dan prasarana pendukung
2. Langkah-langkah :
 - a. menganalisis kekurangan dan kelebihan dari kondisi sistem saat ini
 - b. mengidentifikasi masalah dari sistem saat ini
 - c. membuat solusi dari setiap permasalahan sistem saat ini
3. Output :
 - a. flowchart yang menggambarkan sistem
 - b. tabel permasalahan organisasi
 - c. tabel solusi aktivitas
 - d. tabel solusi sistem informasi

Rekomendasi Bisnis

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan sistematis sebagai sarana dalam merancang

ulang proses untuk mendapatkan perbaikan proses pada CV.SULAIMA COLLECT. Langkah-langkah dalam pendekatan sistematis ini dengan menentukan aktivitas yang akan diperbaiki berdasarkan proses yang berjalan pada Cv ini.

Langkah-langkah dalam melakukan pendekatan sistematis:

1. Menentukan requirement yang ada berdasarkan proses yang berjalan pada CV.SULAIMA COLLECT. Dalam requirement terdapat aktivitas-aktivitas saat ini yang akan dilakukan perbaikan.
2. Menentukan Ranking Requirement untuk mengetahui seberapa penting aktivitas pada proses bisnis. Ranking Requirement ini ditentukan oleh pihak perusahaan yang bersangkutan. Level prioritas terdiri dari High, Medium, dan Low.
3. Menentukan teknik perbaikan yang akan digunakan untuk memperbaiki Requirement menggunakan 4 teknik perbaikan dari Business Process Reengineering yaitu Eliminated, Simplify, Integrated, dan Automated.

Metode Pengumpulan Data

Data-data penelitian diperoleh dari data yang sudah di olah sebagai berikut:

1. Penelitian Lapangan

Penelitian lapangan dilakukan untuk memperoleh data primer di tempat objek penelitian secara langsung yaitu dengan mendatangi langsung Toko yang sedang hits penjualan mukena, mendatangi bahan kain yang terbaik dan bisa dijadikan bahan untuk konfeksi mukena ini sehingga kebutuhan akan data dapat

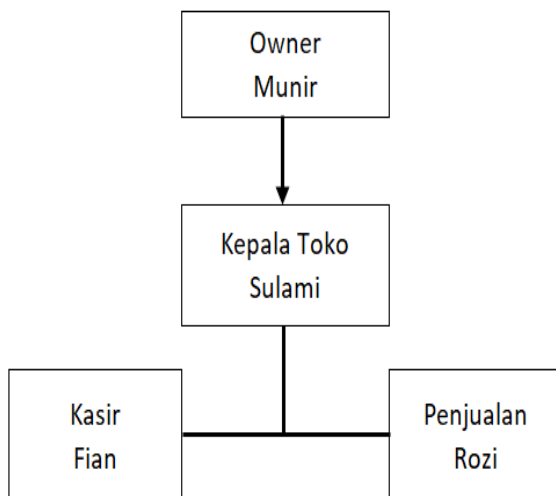
dipenuhi. Teknik pengumpulan datanya adalah dengan cara:

- a. Wawancara
- b. Survey
- c. Observasi

2. Penelitian kepustakaan

Penelitian kepustakaan dilakukan untuk memperoleh data sekunder dan landasan teoritis dengan membaca, mencatat, dan mempelajari beberapa sumber literatur yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan, seperti textbook dan buku-buku pelengkap atau referensi lainnya.

Struktur Organisasi Toko



Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian pada penjualan Mukena pada Tokoku, maka dihasilkan struktur dari wawancara, survey, & observasi yang merupakan bentuk dari perbaikan sistem yang selama ini masih dilakukan secara manual menjadi berbasis online. Penelitian dibuat sesuai dengan kebutuhan dari pihak Toko untuk menangani sistem penjualan mukena yang diterapkannya. Sistem ini penjualan mukena berbasis Online dapat menunjang efisiensi dan efektifitas kerja, karena dapat memperkecil peluang terjadinya kesalahan pengolahan data yang dibutuhkan, mempermudah dalam pembuatan laporan, dan mempermudah proses administrasi penjualan.

Daftar Pustaka

- [1] N. Mirantika and S. Marbun, "Pengaruh Modernisasi Terhadap Perkembangan Komodifikasi Mukena Jurnal Studi Kultural Pengaruh Modernisasi Terhadap Perkembangan Komodifikasi Mukena," vol. I, no. June 2016, pp. 116–123, 2018.
- [2] D. H. Supangat;Amna, Anis R;Sulistiyawati, "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.
- [3] R. Supardi, "Pengembangan Model

Arsitektur Enterprise Sistem
Informasi Menggunakan Eap Pada
Perguruan Tinggi (Studi Kasus Di
Universitas Dehasen Bengkulu),” *J.
Media Infotama*, vol. 12, no. 1, pp.
70–78, 2016.

- [4] S. Aswati, “Perencanaan Arsitektur
Enterprise E-Learning Perguruan
Tinggi Menggunakan Togaf Adm,”
Semin. Nas. Sist. Inf. Indones., no.
November, pp. 173–178, 2018.
- [5] F. E. Nugroho, “Perancangan Sistem
Informasi Penjualan Online Studi
Kasus Tokoku,” *Simetris J. Tek.
Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*,
vol. 7, no. 2, p. 717, 2016, doi:
10.24176/simet.v7i2.786.

Plagiarism Checker X Originality Report



Plagiarism Quantity: 24% Duplicate

Date	Tuesday, November 17, 2020
Words	296 Plagiarized Words / Total 1224 Words
Sources	More than 20 Sources Identified.
Remarks	Medium Plagiarism Detected - Your Document needs Selective Improvement.

Sistem Perancangan Sistem Informasi Universitas Menggunakan TOGAF ADM / Nama : Deni Rahmat
Suryanto NBI : 1461700120 Kelas : Arsitektur Enterprise(S) UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 FAKULTAS
TEKNIK/JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA Latar Belakang Kondisi kemajuan teknologi dan informasi pada
zaman era globalisasi sekarang menuntut setiap negara untuk berbenah diri dalam menghadapi persaingan
tersebut.bangsa yang mampu membenahi dirinya dengan meningkatkan sumber daya manusia(SDM),
kemungkinan akan mampu bersaing dalam perang teknologi.disamping itu perkembangan industri komputer
akan menghasilkan edutainment, yaitu pendidikan menjadi teknologi dan teknologi menjadi
pendidikan,didunia pendidikan ini kemajuan akan berkembang pesat yakni dengan munculnya beragam
sumber pembelajaran yang baru khususnya internet dan elektronik sebagai media pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menyebabkan segala perubahan dalam aspek
kehidupan, termasuk dunia pendidikan kehadiran TIK dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai
sebuah kegiatan belajar mengajar.TIK memungkinkan untuk berkomunikasi secara global sehingga batas
wilayah tidak menjadi masalah dan memungkinkan pembelajaran jarak jauh/E-Learning, pemanfaatan TIK
dalam pembelajaran dipercaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran dalam pemanfaatan teknologi
(Supangat;Amna, Anis R;Sulistiyawati, 2018). Tinjauan Pustaka Arsitektur Enterprise Arsitektur enterprise
terdiri dari kata arsitektur yang berarti perancangan representasi dari gambaran obyek sehingga didapatkan
hasil yang sesuai, sedangkan enterprise didefinisikan sebagai keseluruhan komponen pada suatu organisasi
yang berfungsi sebagai sinergi dibawah kepemilikan dan kontrol organisasi yang berupa bisnis,layanan atau
keanggotaan dari suatu organisasi yang terdiri dari satu atau lebih dan dioperasikan pada satu atau banyak
lokasi(Lusa & Sensus, 2011)(Zachman, 2003). TOGAF Arsitektur Development Method(ADM) TOGAF ADM
merupakan metode generik yang berisikan sekumpulan aktifitas yang digunakan dalam memodelkan
pengembangan arsitektur enterprise.

Metode ini juga bisa digunakan sebagai panduan untuk merencanakan,merancang,mengembangkan dan
mengimplementasikan arsitektur sistem informasi untuk organisasi(Yunis, 2009). TOGAF ADM merupakan
metode yang fleksibel yang dapat mengidentifikasi berbagai teknik pemodelan yang akan digunakan dalam

Sources found:

Click on the highlighted sentence to see sources.

Internet Pages

- 1% <https://imepengantarpendidikan.blogspot>
- 2% <https://muhamadkosim25.blogspot.com/2016>
- <1% <https://ariistiano.blogspot.com/2013/01>
- 1% <https://www.researchgate.net/publication>
- 2% <https://antparabola.blogspot.com/2016/03>
- 4% <https://jurnal.unsur.ac.id/mjinformatika>
- <1% <https://id.123dok.com/document/lzg3p32q->
- <1% <https://zombiedoc.com/jurnal-sistem-info>
- 3% <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/infot>
- <1% <https://id.123dok.com/document/6qmvd88q->
- 1% <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.ph>
- 1% <https://agroedupolitan.blogspot.com/2017>
- <1% <https://www.scribd.com/document/12617841>
- 1% <https://journal.uui.ac.id/Snati/article/>
- 1% <https://text-id.123dok.com/document/zwke>
- 2% <https://issuu.com/jurnalregister/docs/40>
- 1% <http://citisee.amikompurwokerto.ac.id/as>
- <1% <https://www.scribd.com/document/35549612>
- 2% <https://www.journal.unipdu.ac.id/index.p>

perancangan, karena metode ini bisa disesuaikan dalam perubahan dan kebutuhan selama masa perancangan dilakukan, TOGAF ADM juga menyatakan visi dan prinsip yang jelas tentang bagaimana melakukan pengembangan arsitektur enterprise, prinsip tersebut digunakan sebagai ukuran dalam menilai keberhasilan dari pengembangan arsitektur enterprise oleh organisasi (Open Group, 2009). Pembahasan Tahap Pengembangan Arsitektur Dalam rancangan yang akan dibuat ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu: Studi kelayakan Dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada sebuah universitas sehingga dapat dirumuskan sebuah permasalahan yang terjadi dan tujuan dari penelitian ini Pendefinisian kebutuhan Dilakukan untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan sistem apa saja yang dibutuhkan universitas Studi literatur Dilakukan untuk mengetahui bahan-bahan rujukan yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi oleh pondok pesantren, studi literatur ini didapat melalui buku-buku, internet, dll Pengumpulan dan pengolahan data Pengumpulan data dilakukan untuk observasi langsung pada sebuah Universitas dan melakukan wawancara langsung, pengolahan data dilakukan dengan menggunakan framework dan tool yang sesuai dengan permasalahan Tahapan TOGAF ADM Tahapan persiapan Persiapan yang dilakukan adalah yang berkaitan dengan ruang lingkup EA Visi arsitektur Menciptakan keseragaman pandangan untuk mencapai tujuan organisasi serta menentukan lingkup dari arsitektur yang akan dikembangkan Arsitektur bisnis Menentukan model bisnis atau aktivitas bisnis yang diinginkan berdasarkan skenario bisnis Arsitektur sistem informasi Menekankan pada aktivitas bagaimana arsitektur sistem informasi dikembangkan Arsitektur teknologi Membangun arsitektur teknologi dari penentuan teknologi yang digunakan pada perangkat lunak maupun perangkat keras Peluang dan solusi Menakankan pada manfaat yang diperoleh dari perancangan arsitektur yang meliputi arsitektur bisnis, data, aplikasi dan teknologi sehingga menjadi bahan bagi perancang untuk memilih dan menentukan arsitektur yang akan diimplementasikan (Suhendri, 2015).

Tahap Perancangan Arsitektur Tahap persiapan Langkah-langkah dalam tahap ini adalah lingkup enterprise, konfirmasi pemerintah dan dukungan framework menentukan tim arsitektur, menentukan framework, melaksanakan tools arsitektur dan prinsip-prinsip EA Tahap arsitektur visi Langkah-langkah dalam tahap ini adalah mencakup pendefinisian ruang lingkup, identifikasi stakeholder dan penyusunan visi arsitektur. Pendefinisian ruang lingkup Manajemen keuangan Penerimaan mahasiswa baru Proses belajar mengajar Manajemen sarana prasarana Manajemen tata usaha Pengelepasan akademik Identifikasi stakeholder Universitas yang terdiri dari rektor, dosen, mahasiswa dan tata usaha Pemerintah terdiri dari walikota, dinas pendidikan, pengawas dan Masyarakat terdiri dari orang tua mahasiswa, pengamat Penyusunan arsitektur visi Mengembangkan sistem informasi universitas yang terpadu dan terintegrasi dengan baik untuk pengguna informasi dalam mendukung aktifitas bisnis di universitas. Tahap arsitektur bisnis Arsitektur bisnis dalam tesis ini meliputi penentuan skateholder pendidikan, proses bisnis organisasi dan bagian hirearki fungsi.

Penerimaan Peserta Didik Baru Ruang lingkup : Penerimaan Peserta Didik Baru merupakan aktivitas utama yang memiliki lingkup fungsi manajemen penerimaan peserta didik baru sampai dengan pendataan siswa baru. Terdapat beberapa fungsi bisnis atau aktivitas sebagai berikut : Perencanaan strategi PPDB Pembentukan panitia PPDB Penetapan anggaran PPDB Penjadwalan PPDB Promosi PPDB Riset promosi Strategi promosi Pelaporan dan evaluasi kegiatan promosi Proses Belajar Mengajar Ruang lingkup : Fungsi PBM merupakan proses program pembelajaran yang berdasarkan pada standar kompetensi lulusan, standar isi, dan peraturan pelaksanaannya, serta proses dan standar penilaian..berikut beberapa fungsi bisnis: Perencanaan akademik Penyusunan kalender akademik Program pembelajaran Penjadwalan matakuliah

Pengelolaan Kartu Studi Mahasiswa Penetapan Dosen dan Dosen Wali Penentuan dosen pengajar dan dosen wali Rapat dosen dan wali dosen Pengelolaan Proses Belajar Mengajar Pelaksanaan dan evaluasi PBM Pembuatan daftar hadir mahasiswa Pengelolaan ujian Pengelolaan nilai Penglepasan akademik Ruang Lingkup: Aktivitas penglepasan siswa setelah menempuh Tugas Akhir, dimana siswa dapat mengikuti acara Wisuda.

Penetapan syarat kelulusan Pembuatan ijazah Pengelolaan wisuda Tahap arsitektur sistem informasi Arsitektur data Perancangan arsitektur data bertujuan untuk mendefinisikan kebutuhan data apa saja yang akan digunakan. Definisi pada entitas berdasar pada bisnis yang sudah didefinisikan menggunakan value chain sebelumnya. Berikut kandidat entitas yang diperoleh: Penerimaan peserta didik baru Proses belajar mengajar Penglepasan akademik Manajemen tata usaha Manajemen sarana prasarana Manajemen keuangan Arsitektur aplikasi Arsitektur aplikasi diidentifikasi berdasar pada: Kebutuhan informasi untuk membantu pengambilan keputusan di tiap fungsi bisnis Kebutuhan pertukaran informasi antar fungsi bisnis Kebutuhan alat bantu di tiap fungsi bisnis Kebutuhan dan pertukaran informasi secara umum sudah terlihat pada uraian tentang pemodelan proses bisnis, sehingga penentuan arsitektur aplikasi yang digunakan untuk membantu fungsi bisnis utama dan pendukung organisasi.

Tahap arsitektur teknologi Berdasar hasil pengkajian langsung terhadap kondisi teknologi saat ini maka arsitektur teknologi yang diusulkan sebagai berikut. Aliran informasi antar sistem informasi Merupakan sebuah model yang menggambarkan proses transformasi informasi antar sistem aplikasi yang dirancang pada bagian arsitektur aplikasi, aliran informasi antar sistem aplikasi digambarkan sebagai berikut: / Dan pada infrastructure topology layanan yang diberikan berupa LAN, internet, basis data server, dan aplikasi server. Untuk jaringan LAN digunakan oleh user berbagai sumber daya seperti printer dan pertukaran data. Internet digunakan untuk mengakses informasi dan komunikasi khususnya antar Universitas. Basis data server digunakan sebagai penyimpanan dan pengolahan data Penerimaan peserta didik baru, proses belajar mengajar, penglepasan akademik.

Aplikasi server dialokasikan untuk kepentingan penyimpanan aplikasi (Suhendri, 2015). Hasil identifikasi pengembangan jaringan: / Kesimpulan Hasil perancangan arsitektur enterprise dengan TOGAF ADM untuk membuat cetak biru sistem informasi sebagai pengembangan data, aplikasi, dan teknologi yang terintegrasi dalam proses bisnis Universitas untuk mendukung sistem penjaminan mutu pendidikan. Pemodelan bisnis digambarkan dalam bentuk rantai nilai, dengan ruang lingkup penelitian pada peningkatan sistem penjaminan mutu Universitas. Daftar Pustaka Lusa, S., & Sensuse, D. I. (2011). Kajian Perkembangan Dan Usulan Perancangan Enterprise Architecture Framework. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi, 2011 (Snati), 17-18. Open Group. (2009). The Open Group Architecture Framework (TOGAF). Suhendri, S. (2015).

Perancangan Arsitektur Sistem Informasi Sekolah dengan The Open Group Architecture Framework (Togaf) (Studi Kasus: Pondok Pesantren Ar-Rahmat). Infotech Journal, 1(2), 236-249. Supangat, Amna, Anis R; Sulistyawati, D. H. (2018). Analisa Pemahaman Guru Tentang Teknologi Informasi (Studi Kasus Guru di SD dan SMP Sekolah Shafta Surabaya). Seminar Nasional Pengutusan Perguruan Tinggi Dalam Mewujudkan Ketahanan Bangsa Melalui Tri Dharma Perguruan Tinggi Yang Berbasis Pada Keberagaman Dan Gotong Royong, 1(1), 458-468. Yunis, R. K. S. (2009). Pemanfaatan TOGAF ADM untuk perancangan model

Enterprise architecture. Zachman, J. A. (2003). The Zachman Framework For Enterprise Architecture: Primer for Enterprise Engineering and Manufacturing. Zachman International. Retrieved 12 1, 2014.