

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



Oleh:

Nama : Deni Rahmat S

Nbi : 1461700120

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2020-2021**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas makalah yang berjudul PERANCANGAN ENTERPRISE ARCHITECTURE BLUEPRINT MENGGUNAKAN METODE TOGAF ADM E-COMMERCE PADA PENJUALAN MUKENA DI CV. SULAMI COLLECT ini tepat pada waktunya.

Adapun tujuan dari penulisan dari makalah ini adalah untuk memenuhi tugas EAS Arsitektur Enterprise pada Fakultas Teknik Informatika. Selain itu, makalah ini juga bertujuan untuk menambah wawasan tentang Togaf ADM Blueprint bagi para pembaca dan juga bagi penulis.

Saya mengucapkan terima kasih kepada Bapak Supangat, S.Kom., M. Kom, selaku Dosen Matakuliah Arsitektur Enterprise pada Fakultas Teknik Informatika yang telah memberikan tugas ini sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan sesuai dengan bidang studi yang saya tekuni.

Saya juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membagi sebagian pengetahuannya sehingga saya dapat menyelesaikan makalah ini. Saya menyadari, makalah yang saya tulis ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan saya nantikan demi kesempurnaan makalah ini.

Sidoarjo, 08 Januari 2021

Deni Rahmat

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.*

Daftar Isi

| | |
|-------------------------------------|----|
| KATA PENGANTAR | 1 |
| Abstrak | 2 |
| Daftar Isi | 3 |
| 1. PENDAHULUAN | 4 |
| 1.1 Latar Belakang | 4 |
| 1.2 Perumusan Masalah..... | 4 |
| 1.3 Tujuan Dan Manfaat..... | 4 |
| 1.4 Metode Penelitian..... | 5 |
| 2. Tinjauan Pustaka..... | 6 |
| 2.1 Arsitektur Enterprise | 6 |
| 2.2 Arsitektur Bisnis..... | 6 |
| 2.3 Arsitektur Data | 6 |
| 2.4 Arsitektur Aplikasi | 7 |
| 2.5 Arsitektur Teknologi | 7 |
| 2.6 TOGAF..... | 8 |
| 2.7 Metodologi | 8 |
| 2.8 Preliminary Phase..... | 8 |
| 2.9 Metode Pengumpulan Data | 9 |
| 3. Hasil Dan Pembahasan | 11 |
| 3.1 Membuat Blueprint Process | 11 |
| 3.2 Fase Design | 13 |
| Kesimpulan | 16 |
| Daftar Pustaka..... | 17 |

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Toko yang bergerak di bidang konfeksi pembuatan dan penjualan mukenah. 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 dibutuhkannya 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 Dan Manfaat

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 Metode Penelitian

Dilakukan untuk menghasilkan prinsip-prinsip arsitektur yang merupakan bagian dari kebijakan teknologi informasi organisasi yang akan di pengaruhi keseluruhan proses desain dan untuk meyakinkan setiap orang yang terlibat di dalamnya. Dengan Metode Pengumpulan Data, Penelitian Lapangan, dan Penelitian kepustakaan.

2. Tinjauan Pustaka

Landasan Teori

2.1 Arsitektur Enterprise

Arsitektur enterprise membentuk suatu metode yang digunakan untuk mengembangkan sebuah arsitektur perusahaan. Arsitektur enterprise ialah 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.

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

2.2 Arsitektur Bisnis

Arsitektur yang menetapkan strategi bbisnis, 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.

2.3 Arsitektur Data

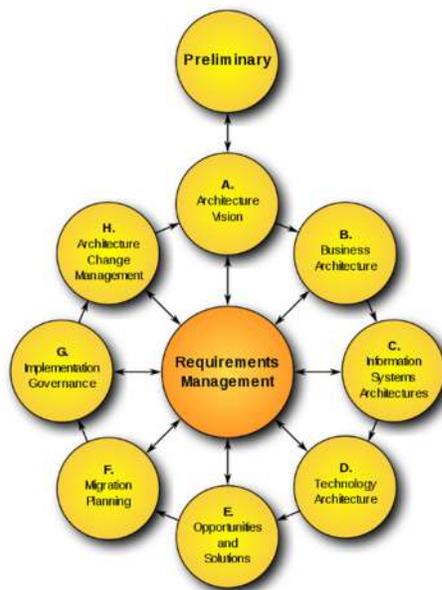
Arsitektur yang menggambarkan struktur aset data dan sumber saya manajemen data organisasi secara logis dan fisik. Kerangka arsitektur data menyediakan struktur untuk mendokumentasikan detaul informasi yang penting bagi organisasi.

2.4 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 memfokuskan pada pengembangan dan penerapan solusi atau layanan yang sedang diciptakan untuk organisasi tersebut, memanfaatkan komponen dan model bisnis, informasi, dan teknologi untuk merancang suatu aplikasi bisnis yang diinginkan.

2.5 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.



2.6 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.

2.7 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 di analisa sehingga dapat memberikan gambaran mengenai target penjualan [5].

2.8 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 ?
2. "Who" adalah siapa orang yang bertanggung jawab untuk mengerjakan arsitektur tersebut ? orang terlibat didalamnya 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 ?
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 ?

2.9 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:

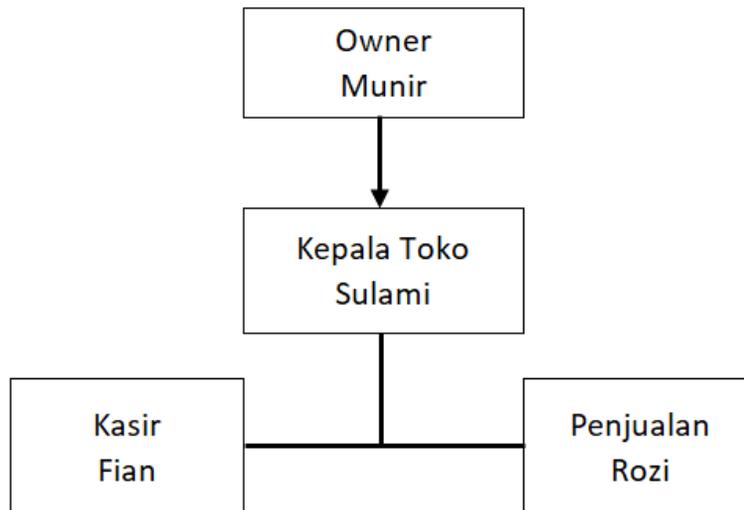
- a. Wawancara
- b. Survey
- c. Observasi

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



3. Hasil Dan Pembahasan

3.1 Membuat Blueprint Process

Ialah efisiensi dan produktivitas maka semua aliran proses harus langsung ter-posting ke general ledger (GL) sehingga tidak ada proses input manual dan proses pengolahan data manual namun langsung terbentuk COA (cost of account). Petugas Accounting dapat lebih fokus ke menganalisa cost daripada habis waktu pada proses melakukan input manual atau posting manual.

Blueprint dibuat berdasarkan konsep proses bisnis. Aliran proses merupakan urutan aliran sistem kerja dari mulai yang menginisiasi sampai proses tersebut sampai selesai. Berdasarkan konsep aliran proses tersebut maka dapat diidentifikasi lima aliran proses bisnis yaitu:

(1) Proses orderto-cash (OTC)

yaitu proses yang diawali dari menerima penawaran dari calon pembeli kemudian menjawabnya dengan quotation sampai dengan proses menerima uang (cash-in)

(2) Proses procure-to-pay (PTP)

yaitu proses permintaan pembelian barang atau jasa dari masing-masing users sampai dengan proses mengeluarkan uang untuk pembayaran (cash-out)

(3) Proses Manufaktur (MNF)

yaitu proses yang dimulai dari perencanaan produksi sampai dengan produk jadi masuk ke gudang penyimpanan

(4) Proses inventory (INV)

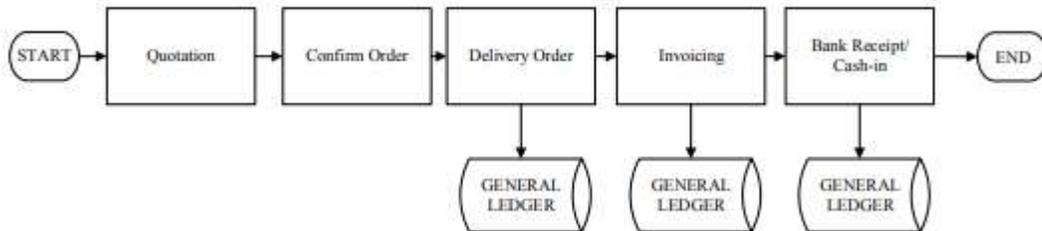
yaitu proses yang terjadi di gudang dimana dilakukan manajemen persediaan antar gudang

(5) Proses closed the book (CTB).

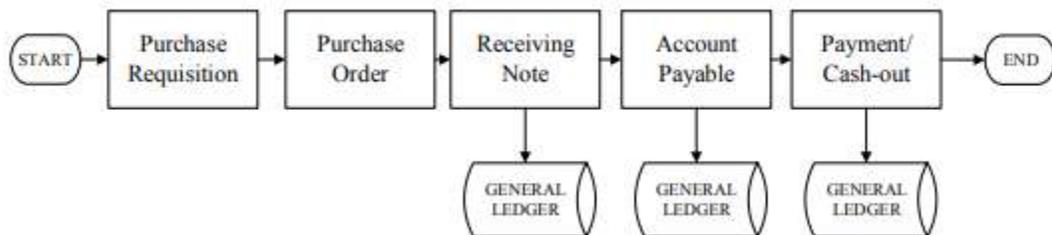
yaitu proses membuat jurnal, costing, dan laporan keuangan.

Berikut aliran proses yang terhubung ke inventory :

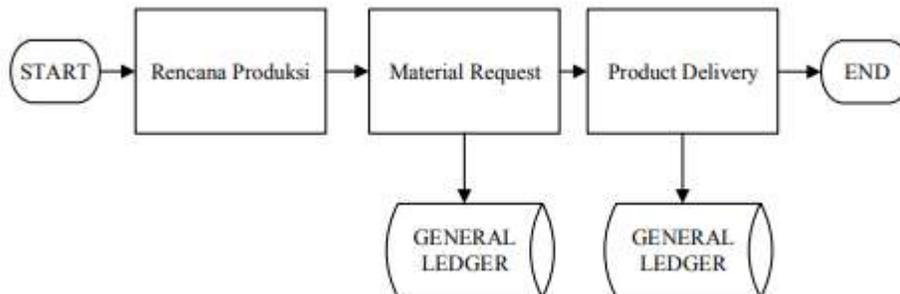
1. Proses order to cash(OTC)



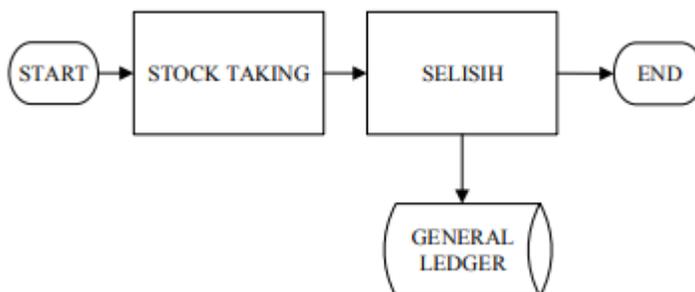
2. Proses procure to pay(PTP)



3. Proses manufaktur(MNF)

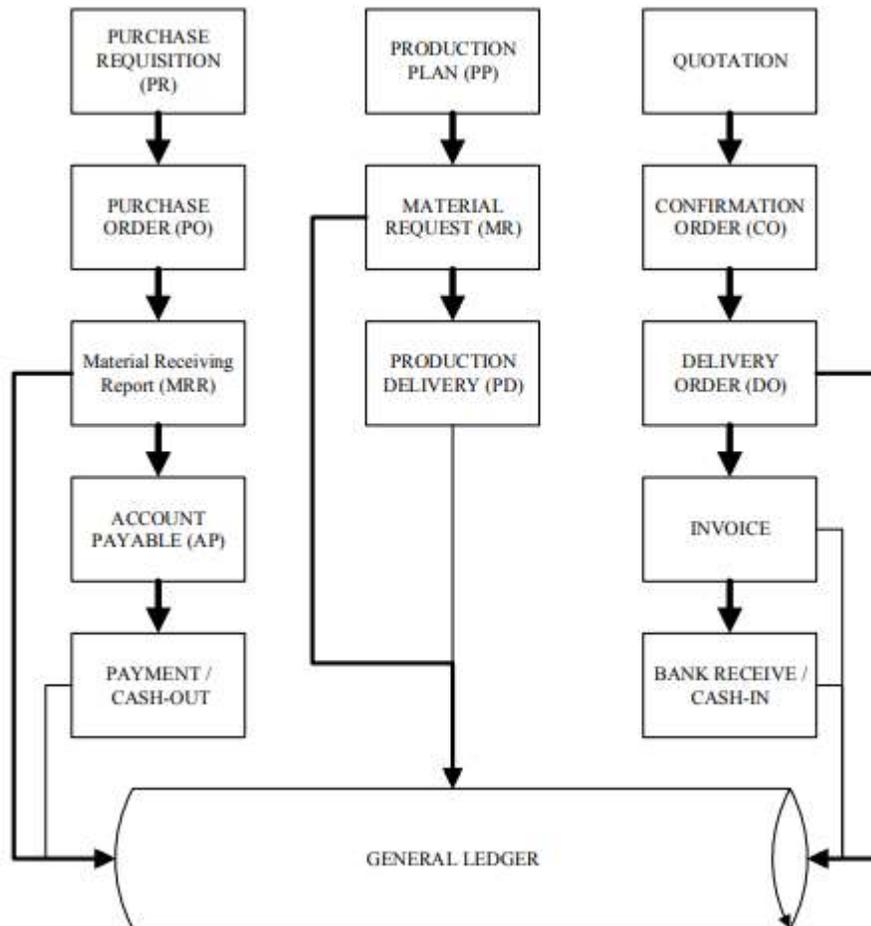


4. Proses inventory(INV)



5. Diagram BluePrint

Semua proses diatas bila dirangkum akan menjadi sebuah diagram BluePrint atau proses keseluruhan sebuah bisnis yang akan dikembangkan.



3.2 Fase Design

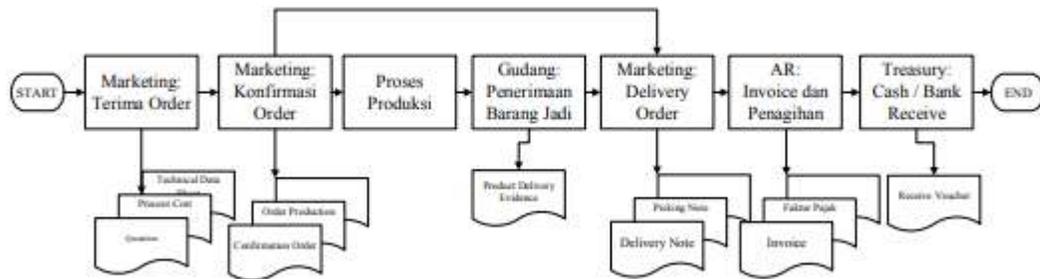
Terdapat beberapa fase design terhadap proses yang akan dibuat diantaranya :

A. Aliran proses order to cash(OTC)

Desain kerjanya adalah

- a) Customer master, semua customer harus memiliki id yang sudah terdaftar

- b) Order review, penjual menerima order dari customer dan membuat order review, order review digunakan apakah penjual bisa memenuhi orderan yang diinginkan oleh pembeli
- c) Picking note, digunakan oleh penjual untuk melakukan pengiriman barang
- d) Transport schedule, berdasarkan PN digunakan untuk melakukan jadwal pengiriman
- e) Delivery order, setelah barang terkirim, penjual akan melakukan riwayat transaksi di system dan stock akan terpotong
- f) Return Penjualan, penjual menerima keluhan dari Customer dan dicatat dalam Memo Return kemudian penjual melakukan analisa. Penjual menjawab keluhan Customer

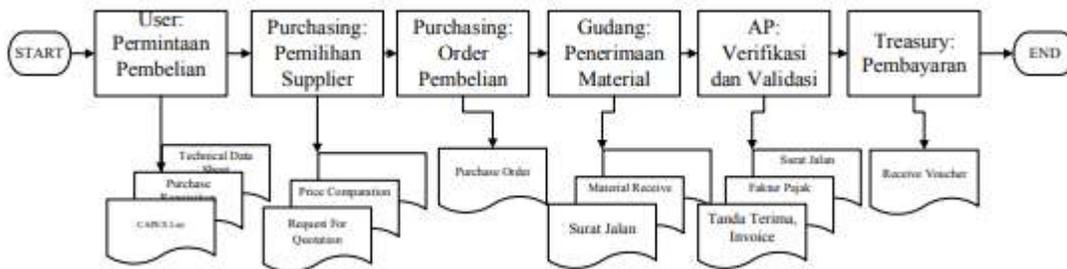


desain data flow diagram OTC

B. Aliran proses procure to pay(PTP)

Desain kerjanya

- a) Receiving Note, penjual akan melakukan stock barang digudang apakah masih tersedia jika barang tersedia maka system akan membuat riwayat pembayaran.
- b) Purchase Return, apabila barang tidak sesuai yang diinginkan oleh pembeli atau mengalami kerusakan maka akan dilakukan proses return barang

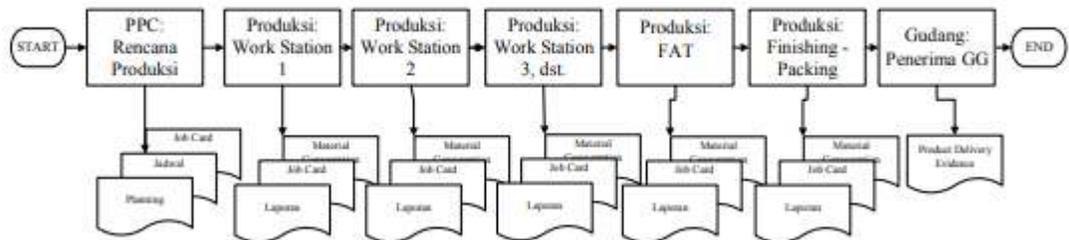


desain data flow diagram PTP

C. Aliran proses manufacturing(MNF)

Desain kerjanya :

- Rencana produksi, berdasarkan kualitas produk yang akan dijual penjual harus memiliki rencana terkait bahan-bahan yang akan digunakan
- Material Request, dibuat bersamaan dengan pembuatan barang dan bahan yang digunakan yang sesuai dengan keinginan para customer.
- Quality Control, penjual akan melakukan pengecekan terhadap barang yang telah diproduksi apakah sesuai dengan kualitas yang diharapkan.
- Penerimaan barang jadi, setelah barang telah diproduksi penjual akan menambahkan stock barang ke system.



desain data flow diagram Manufaktur

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 Melalu 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

Similarity Found: 19%

Date: Monday, January 11, 2021

Statistics: 489 words Plagiarized / 2206 Total words

Remarks: Medium Plagiarism Detected - Your Document needs Selective Improvement.

PERANCANGAN ENTERPRISE ARCHITECTURE BLUEPRINT MENGGUNAKAN METODE
TOGAF ADM E-COMMERCE PADA PENJUALAN MUKENA DI CV. SULAMI COLLECT /
Oleh: Nama : Deni Rahmat S Nbi : 1461700120 PROGRAM SARJANA PROGRAM STUDI
TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2020-2021

KATA PENGANTAR Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas makalah yang berjudul PERANCANGAN ENTERPRISE ARCHITECTURE BLUEPRINT MENGGUNAKAN METODE TOGAF ADM E-COMMERCE PADA PENJUALAN MUKENA DI CV. SULAMI COLLECT ini tepat pada waktunya.

Adapun tujuan dari penulisan dari makalah ini adalah untuk memenuhi tugas EAS Arsitektur Enterprise pada Fakultas Teknik Informatika. Selain itu, makalah ini juga bertujuan untuk menambah wawasan tentang Togaf ADM Blueprint bagi para pembaca dan juga bagi penulis. Saya mengucapkan terima kasih kepada Bapak Supangat, S.Kom., M. Kom, selaku Dosen Matakuliah Arsitektur Enterprise pada Fakultas Teknik Informatika yang telah memberikan tugas ini sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan sesuai dengan bidang studi yang saya tekuni.

Saya juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membagi sebagian pengetahuannya sehingga saya dapat menyelesaikan makalah ini. Saya menyadari, makalah yang saya tulis ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan saya nantikan demi kesempurnaan makalah ini.
Sidoarjo, 08 Januari 2021 Deni Rahmat

Abstrak CV. SULAMI COLLECT adalah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan Makena. 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.

Daftar Isi KATA PENGANTAR 1 Abstrak 2 Daftar Isi 3 1. PENDAHULUAN 4 1.1 Latar Belakang 4 1.2 Perumusan Masalah 4 1.3 Tujuan Dan Manfaat 4 1.4 Metode Penelitian 5 2. Tinjauan Pustaka 6 2.1 Arsitektur Enterprise 6 2.2 Arsitektur Bisnis 6 2.3 Arsitektur Data 6 2.4 Arsitektur Aplikasi 7 2.5 Arsitektur Teknologi 7 2.6 TOGAF 8 2.7 Metodologi 8 2.8 Preliminary Phase 8 2.9 Metode Pengumpulan Data 9 3. Hasil Dan Pembahasan 11 3.1 Membuat Blueprint Process 11 3.2 Fase Design 13 Kesimpulan 16 Daftar Pustaka 17

PENDAHULUAN Latar Belakang Toko yang bergerak di bidang konfeksi pembuatan dan penjualan mukenah.

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 mukena 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 salatunya [1]. 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 ? Tujuan Dan Manfaat 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. Metode Penelitian Dilakukan untuk **menghasilkan prinsip-prinsip arsitektur yang merupakan bagian dari kebijakan teknologi informasi organisasi yang akan di pengaruhi keseluruhan proses desain dan untuk meyakinkan setiap orang yang terlibat di** dalamnya. Dengan Metode Pengumpulan Data, Penelitian Lapangan, dan Penelitian kepustakaan.

Tinjauan Pustaka Landasan Teori Arsitektur Enterprise Arsitektur enterprise membentuk suatu metode yang digunakan untuk mengembangkan sebuah arsitektur perusahaan.

Arsitektur enterprise ialah 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 organisasi 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.

Ada empat jenis arsitektur yang umumnya sebagai bagian dari Arsitektur enterprise, yaitu : Arsitektur Bisnis Arsitektur yang menetapkan strategi bbisnis, 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.

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 memusatkan 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.

/

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. 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 di analisa 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 : "What" adalah apa ruang lingkup dari pengolahan sebuah proses Arsitektur Enterprise TOGAF ? "Who" adalah siapa orang yang bertanggung jawab untuk mengerjakan arsitektur tersebut ? orang terlibat di dalamnya yang berkomitmen untuk kesuksesan dari setiap arsitektur yang dibuat "When" adalah kapan Arsitektur Enterprise dilakukan ? setelah persetujuan dari pihak CV. SULAMI COLLECT dan orang yang terlibat "Why" adalah mengapa Arsitektur ini dibangun dengan dapat memenuhi tujuan bisnis CV.

SULAMI COLLECT ? "Where" adalah dimana lokasi Arsitektur dapat dilakukan ? CV. SULAMI COLLECT "How" adalah bagaimana mengembangkan Arsitektur Enterprise dengan metode TOGAF di CV. SULAMI COLLECT ? Metode Pengumpulan Data

Data-data penelitian diperoleh dari data yang sudah di olah sebagai berikut: 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: Wawancara Survey Observasi 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 / Hasil Dan Pembahasan Membuat Blueprint Process ialah efisiensi dan produktivitas maka semua aliran proses harus langsung ter-posting ke general ledger (GL) sehingga tidak ada proses input manual dan proses pengolahan data manual namun langsung terbentuk COA (cost of account). Petugas Accounting dapat lebih fokus ke menganalisa cost daripada habis waktu pada proses melakukan input manual atau posting manual. Blueprint dibuat berdasarkan konsep proses bisnis.

Aliran proses merupakan urutan aliran sistem kerja dari mulai yang menginisiasi sampai proses tersebut sampai selesai. Berdasarkan konsep aliran proses tersebut maka dapat diidentifikasi lima aliran proses bisnis yaitu: Proses orderto-cash (OTC) yaitu proses yang diawali dari menerima penawaran dari calon pembeli kemudian menjawabnya dengan quotation sampai dengan proses menerima uang (cash-in) Proses procure-to-pay (PTP) yaitu proses permintaan pembelian barang atau jasa dari masing-masing users sampai dengan proses mengeluarkan uang untuk pembayaran (cash-out) Proses Manufaktur (MNF) yaitu proses yang dimulai dari perencanaan produksi sampai dengan produk jadi masuk ke gudang penyimpanan Proses inventory (INV) yaitu proses yang terjadi di gudang dimana dilakukan manajemen persediaan antar gudang Proses closed the book (CTB).

yaitu proses membuat jurnal, costing, dan laporan keuangan.

Berikut aliran proses yang terhubung ke inventory : Proses order to cash(OTC) / Proses procure to pay(PTP) / Proses manufaktur(MNF) / Proses inventory(INV) / Diagram BluePrint Semua proses diatas bila dirangkum akan menjadi sebuah diagram BluePrint atau proses keseluruhan sebuah bisnis yang akan dikembangkan.

/ Fase Design Terdapat beberapa fase design terhadap proses yang akan dibuat diantaranya : Aliran proses order to cash(OTC) Desain kerjanya adalah Customer master, semua customer harus memiliki id yang sudah terdaftar Order review, penjual menerima order dari customer dan membuat order review, order review digunakan apakah penjual bisa memenuhi orderan yang diinginkan oleh pembeli Picking note, digunakan oleh penjual untuk melakukan pengiriman barang Transport schedule, berdasarkan PN digunakan untuk melakukan jadwal pengiriman Delivery order, setelah barang terkirim, penjual akan melakukan riwayat transaksi di system dan stock akan terpotong Return Penjualan, penjual menerima keluhan dari Customer dan dicatat dalam Memo Return kemudian penjual melakukan analisa.

Penjual menjawab keluhan Customer /
desain data flow diagram OTC Aliran proses procure to pay(PTP) Desain kerjanya Receiving Note, penjual akan melakukan stock barang digudang apakah masih tersedia jika barang tersedia maka system akan membuat riwayat pembayaran. Purchase Return, apabila barang tidak sesuai yang diinginkan oleh pembeli atau mengalami kerusakan maka akan dilakukan proses return barang /
desain data flow diagram PTP Aliran proses manufacturing(MNF) Desain kerjanya : Rencana produksi, berdasarkan kualitas produk yang akan dijual penjual harus memiliki rencana terkait bahan-bahan yang akan digunakan Material Request, dibuat bersamaan dengan pembuatan barang dan bahan yang digunakan yang sesuai dengan keinginan para customer.

Quality Control, penjual akan melakukan pengecekan terhadap barang yang telah diproduksi apakah sesuai dengan kualitas yang diharapkan. Penerimaan barang jadi, setelah barang telah diproduksi penjual akan menambahkan stock barang ke system. /
desain data flow diagram Manufakturing

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.

INTERNET SOURCES:

<1% - http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2019/14.1.03.03.0171.pdf

1% - <https://kfcngalah.files.wordpress.com/2011/03/makalah-basis-data-kholil-jadi.doc>

<1% - <https://www.slideshare.net/ukhtiziyah/analisis-sistem-informasi-akademik-online>

1% - <https://dianitauk.wordpress.com/2019/10/22/klasifikasi-ilmu/>

1% - <https://core.ac.uk/download/pdf/299901111.pdf>

<1% - <https://ejournal.stmik-wp.ac.id/index.php/ictech/article/download/35/33>

2% -

<https://libraryproceeding.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/2102>

1% -

<https://libraryproceeding.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/download/2102/1986>

<1% -

<https://id.123dok.com/document/eqolrrjq-membangun-aplikasi-e-commerce-pada-r-a-i-nterfans-shop-1.html>

1% -

<http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/33548/Chapter%20II.pdf;sequence=4>

1% - <https://iqbalnaufal.wordpress.com/2016/04/>

1% - <http://informasi.stmik-im.ac.id/wp-content/uploads/2016/05/5-Jaja-Subang.pdf>

1% - <https://text-id.123dok.com/document/4zpvvmoz-perencanaan-arsitektur-enterprise-menggunakan-togaf-versi-9-studi-kasus-dewan-kehormatan-penyelenggara-pemilu-dkpp.html>

2% - <https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/10322/Bab%20.pdf?sequence=10&isAllowed=y>

<1% - <https://setjen.pu.go.id/pusdatin/source/File%20pdf/Artikel%20Khusus/Penerapan%20EA%20mendukung%20SPBE.pdf>

<1% - <http://blog.panducipta.com/2014/02/05/togaf-salah-satu-metodologi-dalam-pembuatan-it-blue-print/>

1% - <https://wilysilviana.wordpress.com/2018/04/19/manfaat-togaf-daripada-framework-lain/>

<1% - https://www.researchgate.net/publication/335838433_RANCANGAN_IMPLEMENTASI_ENTERPRISE_RESOURCE_PLANNING_BERBASIS_OPEN_SOURCE_MENGGUNAKAN_SOFTWARE_DOLIBARR_PADA_PERUSAHAAN_PT_ALWAYSPROBLEM

<1% - https://www.researchgate.net/profile/Johanes_Andry/publication/321017192_Perancangan_Enterprise_Architecture_Menggunakan_Togaf_Architecture_Development_Method_Studi_Kasus_Yakuza_Gym_Jakarta_Barat/links/5a083237aca272ed279e7e70/Perancangan-Enterprise-Architecture-Menggunakan-Togaf-Architecture-Development-Method-Studi-Kasus-Yakuza-Gym-Jakarta-Barat.pdf

<1% - <https://123dok.com/document/oz1l35pq-perancangan-enterprise-architecture-menggunakan-architecture-development-permukiman-tangerang.html>

1% - <https://text-id.123dok.com/document/8yd27v16q-metode-pengumpulan-data-metode-perancangan.html>

1% - <https://123dok.com/document/myjp2w5y-perancangan-enterprise-architecture-menggunakan-architecture-development-method-double.html>

<1% - <https://www.slideshare.net/nrukmanarukmana/jurnal-klinik-sanitasi>

<1% - https://www.researchgate.net/publication/341868608_PERAN_LITERASI_TEKNOLOGI_INFORMASI_DAN_KOMUNIKASI_PADA_PEMBELAJARAN_JARAK_JAUH_DI_MASA_PANDEMI_

COVID-19

3% - <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/jim/article/download/2995/1812>

<1% - <https://www.scribd.com/document/367379079/786-2749-1-PB>