

# ***PERANCANGAN STRATEGI SISTEM PENJUALAN MENGGUNAKAN TOGAF ADM DAN BLUEPRINT***

Rino Kurniawanto<sup>1</sup>, Nurkholis Dwi Endra Kusdiantoro<sup>2</sup>.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa[1] dan atas karunia dan juga rahmatNya sehingga Mahasiswa bisa menyelesaikan susunan Artikel dengan judul “Perancangan Strategi Sistem Penjualan Menggunakan Togaf dan Blueprint“. Mahasiswa menyadari bahwa Artikel ini dapat diselesaikan berkat adanya motivasi, bantuan, bimbingan dari dosen, arahan, Tuhan dan juga kerjasama dari banyak pihak. Oleh sebab itu pada kesempatan kali ini Mahasiswa mengucapkan terima kasih yang sangat amat besar kepada:

1. Allah S.W.T yang selalu menyertai setiap saat.
2. Supangat, S.Kom., M. Kom, selaku dosen matakuliah.
3. Kariawan Logic Indonesia.[1]

Dalam penyusunan Artikel ini Mahasiswa menyadari masih banyak terdapat kekurangan, karena itu Mahasiswa sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.[2]

## **Abstrak**

Pemakaian teknologi komputer dalam segala bidang kehidupan sehari-hari tidak akan dapat dihindari. Demikian pula pada kemampuan komunikasi antara satu bidang dengan lainnya di tempat yang berbeda (terpisah pada jarak yang jauh) merupakan salah satu ciri era globalisasi mendatang. Dengan adanya E-commerce berbasis web ini maka dapat dikembangkan Web E-commerce, sebuah sistem berbasis WEB yang dapat dikembangkan dalam bidang pendidikan dengan memanfaatkan bahasa pemrograman dan jaringan yang ada. Banyak sekolah-sekolah yang sudah menggunakan WEB sebagai sarana informasi sekolah yang cepat dan efektif. Misalnya untuk orang tua siswa yang ingin mengetahui informasi tentang anaknya yang bersekolah disekolah tertentu, namun tidak mempunyai waktu untuk datang ke sekolah. Maka dengan memanfaatkan WEB akan sangat mudah bagi orang tua, orang yang ingin instant dan lain lain bahkan untuk siswa itu sendiri untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Hasil yang ingin dicapai dalam pengabdian ini adalah menghasilkan sistem Web E-commerce sehingga memudahkan untuk kita untuk berbelanja secara online.[3]

## DAFTAR ISI

<i>PERANCANGAN STRATEGI SISTEM PENJUALAN MENGGUNAKAN TOGAF ADM DAN BLUEPRINT</i> .....	1
KATA PENGANTAR.....	1
Abstrak .....	1
DAFTAR ISI.....	2
PENDAHULUAN .....	3
Latar Belakang Masalah .....	4
Perumusan Masalah .....	4
Tujuan .....	4
Manfaat.....	4
METODE PENELITIAN .....	5
Metode Pengumpulan Data.....	5
Metode Perencanaan Arsitektur Enterprise .....	5
Kerangka Berpikir .....	5
TINJAUAN PUSTAKA .....	6
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	6
PENUTUP .....	7
KESIMPULAN .....	7
REFRENSI .....	7
LAMPIRAN .....	8

## **PENDAHULUAN**

Penerapan Enterprise Architecture belakangan ini banyak digunakan oleh para pelaku usaha baik instansi maupun organisasi. Perlu suatu adanya perancangan strategi yang terstruktur dan sistematis. Tentunya akan memudahkan dalam merencanakan bisnis dan prospek kedepannya, karena teknologi sistem informasi saat ini merupakan salah satu dari sekian komponen penunjang yang sangat berpengaruh dalam menentukan keberhasilan suatu bisnis dan organisasi yang mereka naungi. Para pelaku usaha sekarang mereka berlomba lomba melakukan suatu penerapan akan perancangan strategi dalam membangun kebutuhan sistem informasi dan teknologi. Dari berbagai jenis bisnis yang saat ini di geluti salah satunya adalah bisnis penjualan alat alat perlengkapan komputer.

Tentu akan sangat membuka peluang sekaligus memudahkan seorang pengelola dalam proses pengambilan keputusan untuk memecahkan suatu permasalahan secara cepat, tepat dan akurat dalam mengelola usahanya dengan memanfaatkan teknologi sistem informasi. Logic Indonesia adalah salah satu sektor usaha kecil menengah yang bergerak di bidang penjualan perlengkapan dan alat alat komputer. Dalam proses aktifitasnya sudah mulai mengimplementasikan perencanaan strategi namun dalam prospek perencanaannya masih kurang tepat sasaran sehingga tidak dapat terealisasi dengan baik, salah satu kekurangan dari sarana penunjang aktivitas yaitu belum memiliki perencanaan terkait SI dan TI. Dengan adanya kendala tersebut, maka akan mempersulit perkembangan kinerja suatu perusahaan dalam proses bisnisnya.

Untuk proses penyelesaian masalah yang terjadi, maka dirancanglah perencanaan akan penerapan Enterprise Architecture dengan memanfaatkan teknologi sistem informasi. Enterprise Architecture merupakan salah satu solusi terbaik untuk merencanakan strategi bisnis yang dibutuhkan, sehingga nantinya kegiatan bisnis yang dilakukan akan terintegrasi dengan baik. Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis akan melakukan pengidentifikasian, perancangan, dan perancangan yang menggabungkan kedua komponen antara sistem informasi dan teknologi yang dapat membantu memecahkan permasalahan yang dihadapi. Sesuai dengan uraian diatas penulis membuat sebuah topik dengan judul

**“Perancangan Strategi Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Pendekatan  
Togaf Adm”[4]**

## **Latar Belakang Masalah**

Permasalahan dari masalah yang didapatkan ialah perusahaan Logic Indonesia ini belum memiliki suatu metode yang bisa dibidang Modern dan masih terkenal classic oleh karena itu Mahasiswa mendapatkan ide untuk membuat suatu metode agar bisa terlihat Modern dengan cara menggunakan pendekatan Sistem Togaf ADM dan juga menggunakan Blueprint, adapun itu instansi ini bisa semakin maju dan berkembang dengan menggunakan teknologi yang sudah ada di era sekarang yang dimana itu semua bisa didapatkan asalkan tau dan tepat pada target yang dituju.

## **Perumusan Masalah**

Masalah yang bisa dibidang kurangnya suatu penataan dan juga management yang baik, maka mahasiswa menyarankan ke instansi agar tidak sia-sia dalam pembuatan metode / sistem yang mau dikembangkan, dengan cara menggunakan Metode Togaf ADM untuk mengurangi suatu system yang dimana kita tidak butuhkan ketika sudah berjalan, Atau mengurangi pemborosan.

## **Tujuan**

Pembuatan metode ini dengan bertujuan agar suatu instansi mendapatkan sebuah keuntungan yang dimana keuntungan itu ialah bukan berupa uang, melainkan system yang teratur dan rapi, sebagai contoh :

- Menggunakan system jual beli online agar memudahkan pelanggan transaksi tanpa harus ke showroom terlebih dahulu
- Memanagement suatu system aliran pembayaran
- Mensetting ulang system Offline dengan cara memanfaatkan suatu teknologi

## **Manfaat**

Manfaat menggunakan teknologi / memanfaatkan teknologi dan menggunakan system strategi Togaf ADM dan juga blueprint ini antara lain:

- Mempersingkat waktu.
- Menghemat tenaga.
- Tidak ribet.
- Meminimalisir terjadinya kesalahan.

# METODE PENELITIAN

## Metode Pengumpulan Data

- **Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan cara membuat jajni dengan pihak perusahaan, kemudian bertemu secara langsung dan melakukan tanya jawab mengenai hal-hal terkait penelitian.

- **Observasi**

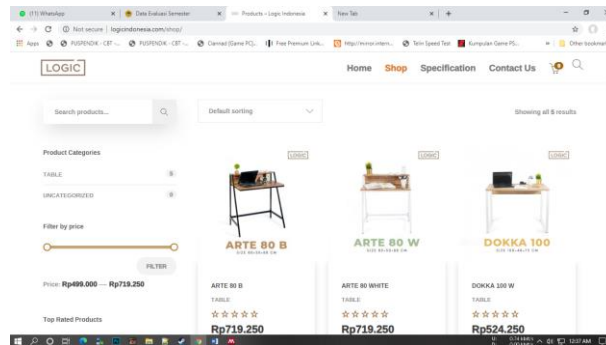
Observasi dilakukan untuk meninjau langsung aktivitas di Nama Perusahaan berlokasi di Alamat Perusahaan. Tujuan dari observasi kali ini adalah untuk mendapatkan informasi seputar aktivitas yang sedang berjalan setiap harinya.

- **Studi Pustaka**

Studi Pustaka dilakukan sebagai bahan dalam memudahkan penelitian untuk menggali, mengkaji dan menggunakan teori-teori yang akan digunakan dalam pelaksanaan penelitian, serta membandingkan dengan penelitian yang sudah ada.

## Metode Perencanaan Arsitektur Enterprise

Pada perancangan ini penulis menggunakan Togaf ADM, yang mana pada pelaksanaannya hal yang harus dilakukan adalah dengan mendefinisikan arsitektur dan strategi yang sangat dibutuhkan oleh Nama Perusahaan. Dalam penelitian Togaf ADM ini maka pembahasan yang akan dilakukan diantaranya adalah preliminary pase, architecture vision, business architecture, information system architecture, technology architecture, opportunities and solution, dan migration planning.

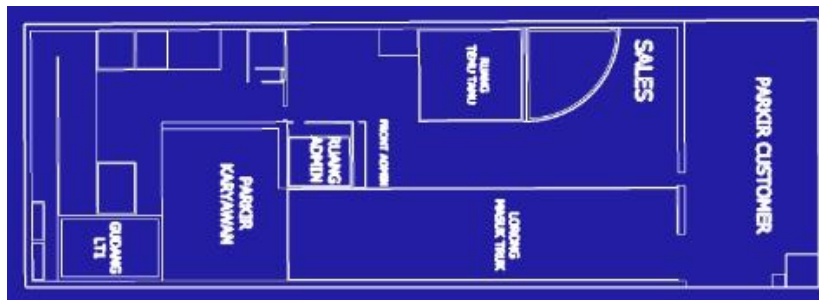


## Kerangka Berpikir

Offline mode digunakan saat customer ingin sekali melihat barang secara real maka akan digunakanlah system Offline mode yang dimana offline mode ini sering digunakan secara classic dan mendapatkan system interaksi secara langsung oleh admin dan juga sales itu sendiri.



Peta untuk Offline mode juga dibutuhkan agar seseorang tau harus kemanakah customer itu mau bertanya dan juga dimana kah customer mau menghadap admin untuk pembayaran.

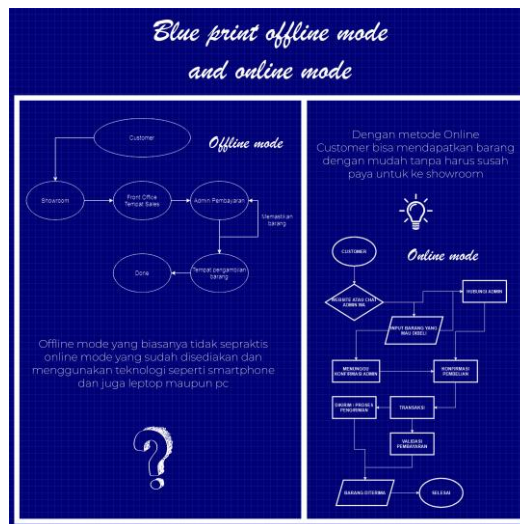


## TINJAUAN PUSTAKA

Untuk perusahaan Logic Indonesia harus benar benar melihat competitor yang dimana mereka sudah menggunakan yang dimana itu Online Shop maupun platform yang sudah disediakan misalkan tokopedia, shoope, bukalapak dan lain lain, didalam perusahaan tersebut mereka tidak hanya menjual suatu product yang dimana product tersebut meliputi Offline mode saja tetapi mereka meraih untung juga menggunakan Online Shop dan juga Platform yang dimana semua itu berkesinambungan meskipun berbeda metode, Untuk sebuah perusahaan dibutuhkan sinkronisasi antara Offline dan Online, karena mahasiswa melihat dari sudut pandang yang berbeda dan juga mahasiswa sudah survey bagaimana dan kenapa harus menggunakan metode metode tersebut, yang dimana perusahaan Logic Indonesia harus benar benar manata ulang di era baru sekarang ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang sudah diutarakan oleh mahasiswa ialah hasil yang benar benar real dan terbukti dimana membuakan hasil yang cukup relative baik dan juga tanpa adanya yang fatal, dengan begini perusahaan dibidang Furniture ini akan mendapatkan eksistensi dihadapan public, dan mendapatkan apa yang diminta ialah kelancaran product Offline dan online hampir sama rata meski tidak terlalu “Fast Moving”



## PENUTUP

Untuk Artikel “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MENGGUNAKAN METODE TOGAF DAN BLUEPRINT” yang dimana diharapkan bisa menginspirasi para pembaca yang dimana membutuhkan sebuah artikel tentang Arsitektur Enterprise.

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari Artikel ini ialah bahwa dimana semua hidup harus mengikuti era yang dimana kita benar benar harus mengikuti, ketika kita sendiri tidak mengikuti era maka competitor atau saingan kita bisa saja menyingkirkan kita dengan mudah, dikarenakan dijamin sekarang tidak ada yang harus monoton / passive kita harus membuat sebuah ide-ide baru untuk planning kedepannya, terlebih lagi ketika memegang suatu instansi yang sudah lama dan sudah dikenal oleh banyak orang, disitu adalah kesempatan terbesar untuk perusahaan itu terus menunjukkan dirinya sebagai salah satu perusahaan yang benar benar dikenal oleh banyak sekali masyarakat, Dan di era sekarang teknologi semakin maju tanpa adanya teknologi seseorang tidak bisa bekerja dengan mudah, karena fungsi teknologi sendiri ialah untuk membantu dan memudahkan pekerjaan manusia.

## REFRENSI

- [1] A. Al-Jauhari, “Kata Pengantar,” *Dialog*, 2020. <https://sahabatnesia.com/contoh-kata-pengantar/>.
- [2] A. Al-Jauhari, “Kata Pengantar,” *Dialog*, vol. 42, no. 1. 2020, doi: 10.47655/dialog.v42i1.325.
- [3] S. Supangat, “Penggunaan Webqual Untuk Penentuan Tingkat Kebergunaan Pada Website (Studi Kasus Pada Teknik Sipil Untag Surabaya),” *Konvergensi*, vol. 11, no. 01, pp. 49–60, 2016, doi: 10.30996/konv.v12i2.1315.
- [4] A. Hermanto and F. Mandita, “Perencanaan Peningkatan Kematangan Teknologi,” pp. 28–29, 2016.

# LAMPIRAN

The screenshot shows the 'Summary' page of the Plagiarism Checker X application. The interface includes a sidebar with navigation options: Dashboard, Online Plagiarism, Side By Side Difference, Bulk Comparison, and Settings. A 'FREE Evaluation Version Upgrade To PRO' banner is visible in the bottom left. The main content area features a 'Summary' title, a 'View Report' button, and a 'Share Score with Friends' section with 'Share on Facebook' and 'Tweet' buttons. A pie chart displays the results: 12% Plagiarized (dark blue) and 88% Unique (green). Below the chart is a table with the following data:

Date	Jan 12, 2021.
Words	14 Words Plagiarized / Total Words 114.
Source	1 Source(s) Identified.
Remark	Low similarity detected! check your dimension if changes are required.