

**PERANCANGAN ENTERPRISE ARCHITECTURE  
MENGUNAKAN ADM DENGAN BLUEPRINT PADA  
SISTEM PENJUALAN UNDANGAN UD. TOTAL GRAPHICS**



**DISUSUN OLEH :**

**MARSELA 1461700030**

**KRISTAMA ADITYA 1461700103**

**ARSITEKTUR ENTERPRISE (S)**

**TEKNIK INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

**2020/2021**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas makalah yang berjudul “Perancangan Enterprise Architecture Menggunakan (Adm) Dengan Blueprint Pada Sistem Penjualan Undangan UD. Total Graphics” ini tepat pada waktunya.

Adapun tujuan dari penulisan dari makalah ini adalah untuk memenuhi tugas Bapak Supangat, S.Kom., M. Kom pada mata kuliah Arsitektur Enterprise. Selain itu, makalah ini juga bertujuan untuk menambah wawasan tentang Togaf ADM dan blueprint bagi para pembaca dan juga bagi penulis.

Kami mengucapkan terima kasih kepada Bapak Supangat, S.Kom., M. Kom yang telah memberikan tugas ini dengan baik dan lancar sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan mahasiswa khususnya saya sendiri sesuai dengan bidang studi yang saya tekuni.

Kami juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membagi pengetahuannya dan memberikan arahan yang cepat dan tepat sehingga kami dapat menyelesaikan makalah ini dengan tepat waktu.

Kami menyadari, makalah yang kami tulis ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kami membutuhkan kritik dan saran yang membangun sehingga kami dapat memperbaiki kekurangan demi kesempurnaan dari makalah ini.

Surabaya, 11 Januari 2021

Penulis

## **ABSTRAK**

Sistem informasi pemesanan layanan pada percetakan terkadang mengalami kendala dalam menyelesaikan proses bisnis yang berjalan diantaranya, sering terjadi kehilangan dan ketidaktepatan dalam mendaftarkan pesanan dari pelanggan, sering juga kehilangan data pesanan dari pelanggan, pencatatan pesanan sering mengalami kesalahan, sehingga pelaporan data pesanan tidak akurat. yang kurang efektif, hal ini dapat dilihat dari kegagalan implementasi sistem e-Cors yang dimiliki, bisa disebabkan karena kurang perencanaan yang matang mengenai sistem yang dimaksud, pengembangan sistem masih sederhana dan masih berupa adhoc, dan tidak dikerjakan oleh tenaga ahli. Hal inilah yang bisa menyebabkan kurangnya perencanaan pada perkembangan Sistem Informasi, sehingga megakibatkan tidak padu antara strategi Sistem Informasi dengan strategi bisnis yang dikembangkan. Dalam mengembangkan Sistem Informasi, diperlukan perencanaan arsitektur yang sempurna guna merencanakan dan mengelola Sistem Informasi, guna menghindari terulangnya kegagalan dalam pengelolaan system bisnis dan dapat berakibat fatal dalam pengelolaan bisnis juga disediakan dalam tampilan blueprint agar lebih mudah dipahami. Berdasarkan fakta yang sering terjadi, dibuat perencanaan arsitektur enterprise yang berguna untuk memonitoring pengelolaan data, aplikasi, dan teknologinya, dengan tujuan membantu penjualan dalam mencapai tujuannya [1]

Kata kunci : Arsitektur Enterprise, TOGAF, ADM, Blueprint, ArchiMate.

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	2
<b>ABSTRAK</b> .....	3
<b>DAFTAR ISI</b> .....	4
<b>BAB 1</b> .....	5
<b>PENDAHULUAN</b> .....	5
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	5
<b>1.2 Identifikasi Masalah</b> .....	6
<b>1.3 Manfaat dan tujuan</b> .....	6
<b>BAB II</b> .....	7
<b>LANDASAN TEORI</b> .....	7
<b>2.1 Pengertian Arsitektur Enterprise</b> .....	7
<b>2.2 Pengertian TOGAS ADM</b> .....	7
<b>2.3 Pengertian ArchiMate</b> .....	7
<b>BAB III</b> .....	8
<b>METODE PENELITIAN</b> .....	8
<b>3.1 Metode Pengumpulan Data</b> .....	8
<b>3.2 Metode Perencanaan Arsitektur Enterprise</b> .....	9
<b>3.3 Preliminary Phase</b> .....	9
<b>BAB IV</b> .....	11
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	11
<b>4.1 HASIL</b> .....	11
<b>4.2 PEMBAHASAN</b> .....	11
<b>BAB V</b> .....	15
<b>PENUTUP</b> .....	15
<b>5.1 KESIMPULAN</b> .....	15
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	16

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Belakangan ini perkembangan teknologi informasi berkembang cepat dan membawa pengaruh besar terhadap cara pandang dan gaya hidup manusia. Hal ini mengakibatkan kebutuhan manusia akan pemanfaatan teknologi informasi semakin besar. Dunia teknologi informasi kini menawarkan banyak kemudahan bagi kegiatan yang dilakukan manusia. Memanfaatkan teknologi informasi yang terus berkembang akan memungkinkan perusahaan tetap bertahan dan berkembang pesat sesuai dengan keadaan jaman. Kemajuan teknologi saat ini menawarkan kemudahan disetiap sektor kegiatan pada masyarakat, baik itu sebuah instansi/perusahaan, kegiatan rumah tangga, lembaga lembaga masyarakat, bidang kesehatan, pusat hiburan seperti halnya acara ulang tahun, sampai proses berlangsungnya pernikahan pun merasakan dampaknya dalam kemajuan teknologi saat ini.

Dalam perencanaan suatu acara harus memiliki konsep pemikiran yang matang, baik dari hal yang begitu penting sampai hal yang sepele juga diperhitungkan dengan teliti. Hal hal sepele yang dimaksud ialah seperti waktu acara, desain undangan, tema, dekorasi tempat, dan sebagainya. Desain undangan yang baik dan unik pastinya dapat menarik perhatian para tamu undangan untuk menghadiri acara kita. Namun dalam memenuhi keinginan desain yang kita inginkan, kebanyakan orang orang memiliki sedikit waktu untuk menentukan sendiri desain seperti apa yang mereka mau. Kesibukan pekerjaan sering kali menghalangi mereka untuk menentukan dan memilih desain undangan sendiri. Sehingga sering kali mereka terburu buru datang ke tempat percetakan untuk mencetak desain undangan, dan hasilnya mengecewakan atau desainnya tidak sesuai seperti apa yang mereka harapkan.

Arsitektur enterprise ini adalah sistem yang mendeskripsikan sebuah rencana yang digunakan untuk mengembangkan sekumpulan sistem. Enterprise Architecture adalah deskripsi dari misi Stakeholder dalam hal ini adalah pimpinan organisasi yang didalamnya termasuk informasi, kegunaan, lokasi organisasi dan parameter kinerja. Arsitektur enterprise menggambarkan rencana untuk mengembangkan sebuah sistem atau sekumpulan sistem[3]

Berbagai macam dari metode dan framework yang dapat digunakan untuk membangun sebuah system menggunakan arsitektur enterprise, seperti Zachman Framework, EAP, EAS, BEAM,

TOGAF ADM, GEAF, dan lainnya. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelum sebelumnya didapatkan bahwa TOGAF ADM merupakan sebuah metode yang kompleks yang bisa memenuhi seluruh kebutuhan pengembangan EA yaitu sebesar 92% ini merupakan persentase yang cukup tinggi dalam membangun sebuah sistem. TOGAF ADM juga komplit dan bisa digunakan berdasarkan kebutuhan organisasi agar organisasi tersebut terstruktur dan terencana agar dapat dengan mudah mencapai visi dan misi yang telah ditetapkan di awal. TOGAF ADM juga merupakan metode umum yang banyak digunakan oleh setiap organisasi, sehingga jika diperlukan dapat disesuaikan dengan kebutuhan spesifik tertentu, misalnya digabungkan dengan framework yang lain sehingga TOGAF ADM menghasilkan arsitektur yang spesifik terhadap organisasi sehingga apabila terdapat sebuah masalah tidak susah untuk memperbaikinya [4].

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Terkait latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Terdapat sebuah sistem yang tidak digunakan lagi setelah tahap implementasi selesai maka untuk itu menjadi latar belakang dari penelitian ini.
2. Pengembangan SI/TI bersifat adhoc atau tidak melalui tahap perencanaan.
3. Kurangnya staff pada bagian TI guna mengembangkan strategi dan pemanfaatan SDM nya. Dari identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan “Bagaimana membuat Perencanaan Arsitektur Enterprise Menggunakan TOGAF ADM Versi 9

## **1.3 Manfaat dan tujuan**

1. Memahami pengertian ADM (Architecture Development Method)
2. Memahami pengertian blueprint dan pentingnya blueprint.
3. Memahami hubungan antara ADM dengan blueprint
4. Memahami bagaimana cara membuat perancangan enterprise architecture menggunakan ADM dengan Blueprint di UD. Total Graphics ?

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Pengertian Arsitektur Enterprise**

Menurut Federal Chief Information Officer dalam Surendro (2009: 9) architecture enterprise merupakan basis aset informasi yang strategis, dapat menentukan misi, informasi dan teknologi yang dibutuhkan untuk melaksanakan misi, dan proses transisi untuk mengimplementasikan teknologi baru sebagai tanggapan terhadap perubahan kebutuhan misi.

#### **2.2 Pengertian TOGAS ADM**

Open Group Architecture Framework (TOGAF) adalah sebuah framework yang dikembangkan oleh The Open Group's Architecture Framework pada tahun 1995. Awalnya TOGAF digunakan oleh Departemen Pertahanan USA namun pada perkembangannya TOGAF banyak digunakan untuk berbagai bidang seperti perbankan, industri manufaktur dan juga pendidikan (Setiawan, 2009: 3).

#### **2.3 Pengertian ArchiMate**

ArchiMate merupakan bahasa pemodelan architecture enterprise yang dikembangkan untuk menyediakan sebuah representasi yang seragam dan mendeskripsikan architecture enterprise. ArchiMate akan menawarkan pendekatan arsitektur yang terintegrasi lalu mendeskripsikan dan memvisualisasikan domain arsitektur yang berbeda, hubungan serta dependensi yang mendasar (The Open Group, 2012).

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Pengumpulan Data**

Lokasi penelitian ini dilakukan di UD. Total Graphics yang berada di Jl. Manyar Tirtomoyo no. 68, Menur Pumpungan, Kec. Sukolilo, Surabaya. Perusahaan ini bergerak dalam bidang manufaktur berupa undangan dan packaging.

Metode pengumpulan data yang dilakukan, yaitu :

#### **1. Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan cara membuat janji dengan responden, kemudian bertemu secara langsung dan melakukan tanya jawab mengenai hal-hal terkait penelitian. Wawancara dilakukan guna mendapatkan data dan informasi mengenai UD. Total Graphics, data dan informasi aktivitas berjalan, data teknologi, serta kondisi arsitektur enterprise saat ini.

#### **2. Penelitian Lapangan (Field Research)**

Pengumpulan data ini dilaksanakan dengan terjun langsung ke perusahaan. Adapun bentuk penelitiannya sebagai berikut : Observasi, wawancara (*interview*), dokumentasi

#### **3. Studi Kepustakaan (Library Research)**

Teknik pengumpulan data yang dilakukan agar memperoleh data sekunder untuk mendukung data-data primer yang diperoleh selama penelitian berlangsung. Dengan mengumpulkan data dari buku-buku yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas untuk mendukung data yang telah didapat.

Model yang digunakan dalam melakukan perancangan sistem adalah model pengembangan air terjun (*waterfall*), yaitu model yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung.



Pada penelitian ini, diperlukan adanya pembuatan kerangka pemikiran yang merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan yang bertujuan untuk menyelesaikan kendala yang terdapat pada Percetakan UD. Total Graphics yang belum menggunakan sistem terkomputerisasi.

### 3.2 Metode Perencanaan Arsitektur Enterprise

Pada metode perencanaan arsitektur enterprise, penulis menggunakan TOGAF ADM yang terdiri dari preliminary phase, architecture vision, business architecture, information system architecture, technology architecture, opportunities and solution, dan migration planning. Tools yang digunakan adalah Principle Catalog, 5W+1H, Value Chain, Flowchart, McFarlan's Strategic Grid dan ArchiMate

### 3.3 Preliminary Phase

Pada fase ini terdapat beberapa tahapan, yaitu prinsip-prinsip perencanaan arsitektur dan identifikasi 5W+1H. Berikut tabel prinsip perencanaan arsitektur:

#### IDENTIFIKASI 5W + 1H

No	Driver	Deskripsi
1	What	Data perusahaan, data tentor, data karyawan, data jabatan.
2	Who	Yang berhubungan dalam penelitian ini adalah Stakeholder dan Percetakan UD. Total Graphics
3	Where	UD. Total Graphics Jl. Raya Manyar Tirtomoyo No. 8, Kec. Sukolilo, Surabaya 60118
4	When	Februari 2000
5	Why	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terdapat sebuah sistem yang tidak digunakan lagi setelah tahap implementasi selesai maka untuk itu menjadi latar belakang dari penelitian ini.</li> <li>2. Pengembangan SI/TI bersifat adhoc atau tidak melalui tahap perencanaan.</li> </ol>

		3. .Kurangnya staff pada bagian TI guna mengembangkan strategi dan pemanfaatan SDM nya. Dari identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan “Bagaimana membuat Perencanaan Arsitektur Enterprise Menggunakan TOGAF ADM Versi 9
6	How	Perencanaan Arsitekture Enterprise Menggunakan TOGAF ADM Studi Kasus Percetakan UD. Total Graphics

Data Narasumber Wawancara:

Nama : Elisa, S.E

Jabatan : Owner

Tanggal : 16 November 2020

Tempat : Jl. Raya Manyar Tirtomoyo No. 8, Surabaya

No	Driver	Deskripsi
1	Apa nama Percetakannya ?	UD. Total Graphics
2	Dimana lokasi Percetakan UD. Total Graphics ?	Jl. Raya Manyar Tirtomoyo no. 8, Surabaya
3	Sudah berapa lama UD. Total Graphics berdiri ?	Percetakan ini sudah berdiri sejak tahun 2000
4	Ada berapa karyawan di Lembaga tersebut ? Dan apa saja bagian-bagian dari mereka ?	Ada 40 karyawan Terdiri dari : 4 Devisi marketing 2. Devisi Desain 1 Supervisor Dan sisanya berada di Devisi Produksi
5	Bagaimana jam kerja Percetakan UD. Total Graphics ?	Senin – Jum’at jam 8 WIB – 19 Wib Sabtu jam 8 WIB – 16 WIB
6	Apakah UD. Total Graphics sudah mempunyai website ?	Belum
7	Apakah semua layanan program di UD. Total Graphics sudah di dukung oleh aplikasi IT ?	Tidak Semuanya
8	Apakah UD. Total Graphics sudah mempunyai system informasi yang memadai ?	Belum ada system informasi yang memadai.
9	Bagaimana cara mempromosikan product UD. Total Graphics ?	Dari mulut ke mulut dan media sosial

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 HASIL**

Arsitektur enterprise adalah penjelasan dari stakeholder yang terdiri dari informasi, fungsionalitas, lokasi, organisasi, dan parameter kinerja. Arsitektur enterprise menjelaskan rencana untuk pembangunan sebuah sistem atau serangkaian sistem (Osvalds, 2001) dan secara umum memiliki empat komponen yaitu arsitektur bisnis setelah itu ada arsitektur informasi (data) dan ada arsitektur teknologi, yang terakhir ada arsitektur aplikasi (The Open Group, 2011).

Menurut TOGAF, model adalah penjabaran dari subyek tertentu yang dibuat menjadi lebih sederhana dan merupakan hasil elaborasi dari sudut pandang dan fokus perhatian pihak manajemen terhadap kebutuhan organisasinya yang diidentifikasi pada fase Preliminary. Model adalah komponen yang terdapat dalam TOGAF, dan TOGAF ADM memberikan proses dan aktivitas yang diperlukan untuk membuat, mengevaluasi, atau melakukan perubahan terhadap model arsitektur enterprise (Desfray & Raymond, 2014).

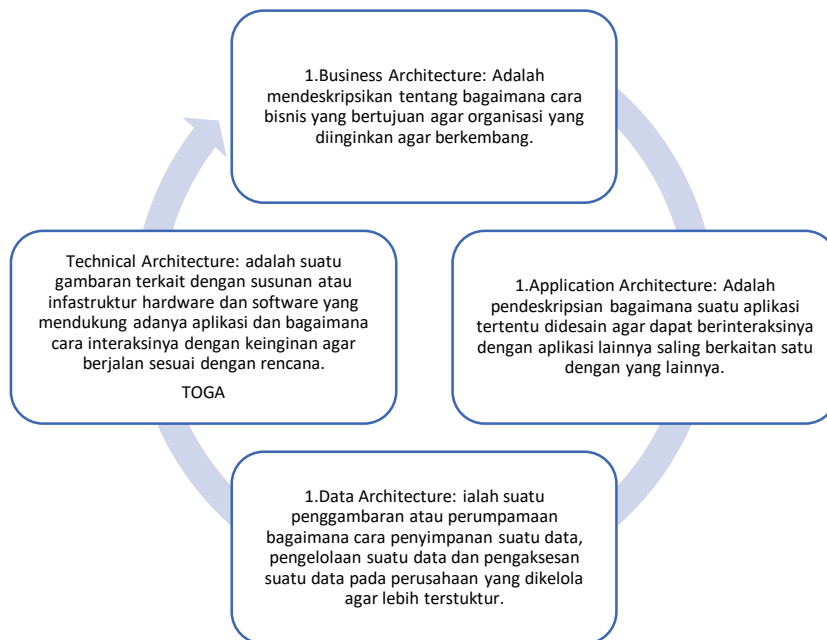
Dalam kerangka kerja TOGAF, terdapat empat domain arsitektur secara umum dapat diterima dari bagian arsitektur enterprise yang proses pengembangannya didukung oleh TOGAF, yaitu arsitektur bisnis, arsitektur data, arsitektur aplikasi, dan arsitektur teknologi The Open Group, 2011.

Architecture Development Method merupakan metodologi logik dari TOGAF terdiri dari 8 fase atau bagian utama untuk mengembangkan serta memelihara technical architecture dari organisasi. (Setiawan, 2009: 4).

#### **4.2 PEMBAHASAN**

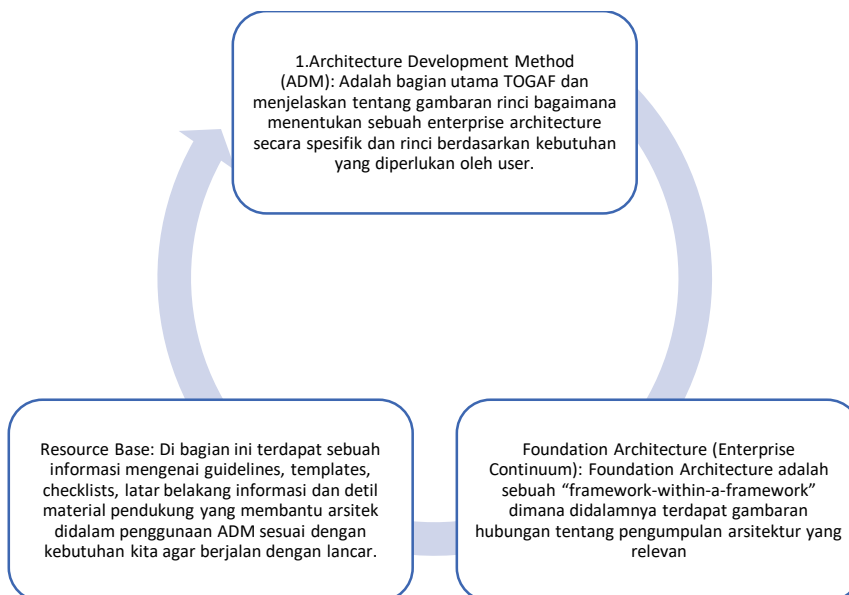
The Open Group Architecture Framework ialah suatu framework yang untuk mengembangkan arsitektur yang dapat memenuhi kebutuhan bisnis agar lebih terkelola. Jadi TOGAF adalah sebuah framework dan bukan arsitektur.

TOGAF dari segi pandang EA dibagi ke dalam empat kategori yaitu:



Gambar 4.1 Segi Pandang EA

TOGAF memiliki struktur secara umum dan komponen pendukung sebagai berikut :



## TOGAF- Architecture Development Method (ADM)

Architecture Development Method (ADM) adalah metodologi dari TOGAF yang TOGAF ADM juga termasuk metode yang mudah diterapkan berdasarkan kebutuhan banyak organisasi, yang membantu disegala bidang beserta kebutuhannya.

Secara singkat kedelapan fase ADM adalah sebagai berikut:

No	Fase	Kegunaan
1	Fase Preliminary	Fase persiapan untuk mengkonfirmasi komitmen dari suatu kepentingan.
2	Fase A	Architecture Vision. Fase ini bertujuan untuk mendapatkan komitmen manajemen terhadap fase Arsitektur Development Method.
3	Fase B	Business Architecture. Fase B bertujuan untuk  (1) menentukan pandangan  (2) menjelaskan arsitektur bisnis serta target dalam pengolahan kedepannya.
4	Fase C	Information Systems Architectures. Tujuan fase ini adalah untuk mengembangkan arsitektur target untuk data dan/atau domain aplikasi.
5	SI	Digunakan untuk mendukung bisnis yang sedang berjalan.

6	Fase D	Technology Architecture. Menjadi pandangan dalam menjalankan bisnis selanjutnya agar lebih terkoordinasi.
7	Fase E	Opportunities and Solutions. Secara umum adalah tahapan untuk mengevaluasi dan memilih pengimplemetasian, dan pemilihan parameter strategis untuk perubahan, perhitungan dana pengeluaran dan keuntungan.
8	Fase F	Migration Planning: Fase ini bertujuan untuk mengurutkan implementasi proyek berdasarkan prioritas dan daftar tersebut akan menjadi basis bagi rencana detil implementasi dan migrasi.
9	Fase G	Implementation Governance. Menjadikan kontrak sebagai acuan pengerjaan program.
10	Fase H	Architecture Change Management adalah fase akhir dalam menentukan program

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian ini dalam bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini membuat suatu perencanaan arsitektur enterprise menggunakan framework TOGAF dengan metode ADM. Perencanaan arsitektur enterprise berupa blue print (cetak biru) dari arsitektur utama dalam TOGAF, yaitu arsitektur bisnis, arsitektur data, arsitektur aplikasi dan arsitektur teknologi.
2. Dihasilkan target arsitektur bisnis dan teknologi. Pada arsitektur bisnis digunakan BPA (Business Process Automation) yaitu automasi proses bisnis dan teknologi informasi.
3. Hasil target arsitektur bisnis dan sistem informasi berguna untuk mendukung proses bisnis dan Sistem Informasi agar lebih mendukung.
4. Menghasilkan sebuah program yang dapat mempermudah operator dalam melaksanakan tugasnya.
5. Pada perencanaan arsitektur enterprise dibuat struktur organisasi usulan yang berguna untuk memaksimalkan pemanfaatan SDM dalam mengembangkannya agar terstruktur.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Hermanto and Supangat, "Integration of EA and IT service to improve performance at higher education organizations," 2018, doi: 10.1051/mateconf/201815403008.
- [2] I. Supriyana, "Perencanaan Model Arsitektur Bisnis, Arsitektur Sistem Informasi, Dan Arsitektur Teknologi Informasi Dengan Menggunakan TOGAF: Studi Kasus BAKOSURTANAL," *J. Generic*, 2010.
- [3] C. M. Firmansyah and Y. Bandung, "Designing an enterprise architecture government organization based on TOGAF ADM and SONA," 2017, doi: 10.1109/ICITSI.2016.7858191.
- [4] R. Yunis and K. Surendro, "Perancangan Model Enterprise Architecture Dengan Togaf Architecture Development Method," *Snati*, 2009.
- [5] A. Susanto, "Implementasi Sistem Erp (Enterprise Resources Planning) Pt Pos Indonesia : Sebuah Inisiasi Dan Strategi," *J. PPI Kominfo*, 2013.
- [6] M. S. Abidin, "DAMPAK KEBIJAKAN E-MONEY DI INDONESIA SEBAGAI ALAT SISTEM PEMBAYARAN BARU," *Univ. Negeri Surabaya*, 2015.
- [7] L. Sofyana, "Perencanaan Arsitektur Enterprise Dengan Kerangka Kerja TOGAF (The Open Group Architecture Framework)," *PROZIMA (Productivity, Optim. Manuf. Syst. Eng., 2018, doi: 10.21070/prozima.v1i2.1288.*
- [8] S. Entas, "Perancangan Arsitektur Enterprise Untuk Perguruan Tinggi Swasta Menggunakan TOGAF ADM (Studi Kasus STP Sahid Jakarta)," *Paradigma*, 2016.





## Plagiarism Checker X Originality Report

Similarity Found: 19%

Date: Tuesday, January 12, 2021

Statistics: 533 words Plagiarized / 2735 Total words

Remarks: Low Plagiarism Detected - Your Document needs Optional Improvement.

---

i PERANCANGAN ENTERPRISE ARCHITECTURE MENGGUNAKAN ADM DENGAN BLUEPRINT PADA SISTEM PENJUALAN UNDANGAN UD. TOTAL GRAPHICS DISUSUN OLEH : MARSELA 1461700030 KRISTAMA ADITYA 1461700103 ARSITEKTUR ENTERPRISE (S) TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA 2020/2021 2 KATA PENGANTAR Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sesadapatmeleikatmaklah ng judu"PangaEeris Architecture Menggunakan (Adm) Dengan Blueprint Pada Sistem Penjualan Undangan UD. Total Graphics " t pat pada waktunya.

Adapun tujuan dari penulisan dari makalah ini adalah untuk memenuhi tugas Bapak Supangat, S.Kom., M. Kom pada mata kuliah Arsitektur Enterprise. Selain itu, makalah ini juga bertujuan untuk menambah wawasan tentang Togaf ADM dan blueprint bagi para pembaca dan juga bagi penulis. Kami mengucapkan terima kasih kepada Bapak Supangat, S.Kom., M. Kom yang telah memberikan tugas ini dengan baik dan lancar sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan mahasiswa khususnya saya sendiri sesuai dengan bidang studi yang saya tekuni.

Kami juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membaqi pengetahuannya dan memberikan arahan yang cepat dan tepat sehingga kami dapat menyelesaikan makalah ini dengan tepat waktu. Kami menyadari, makalah yang kami tulis ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kami membutuhkan kritik dan saran yang membangun sehingga kami dapat memperbaiki kekurangan demi kesempurnaan dari makalah ini. Surabaya, 11 Januari 2021 Penulis 3 ABSTRAK Sistem informasi pemesanan layanan pada percetakan terkadang mengalami kendala dalam menyelesaikan proses bisnis yang berjalan diantaranya, sering terjadi kehilangan dan ketidaktepatan dalam mendaftarkan pesanan dari pelanggan, sering juga kehilangan