

**PERENCANAAN BLUEPRINT ARSITEKTUR
ENTERPRISE
DENGAN METODE TOGAF ADM
(STUDI KASUS : UMKM SABLON PLASTISOL)**



Nama Kelompok :

Naufal Maulidin Hilmi (1461700190)

Nugroho Putro Wibowo (1461700231)

**UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945
SURABAYA**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas karuniaNya kami dapat menyelesaikan artikel ilmiah yang berjudul “PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “PERENCANAAN BLUEPRINT ARSITEKTUR ENTERPRISE DENGAN METODE TOGAF ADM (STUDI KASUS : UMKM SABLON PLASTISOL)”. Walaupun beberapa hambatan yang kami alami selama proses pengerjaannya, tapi kami berhasil menyelesaikan artikel ilmiah ini tepat waktu.

Dan tidak luput kami sampaikan terimakasih kepada dosen pembimbing, yang telah ikut serta membantu dan membimbing kami dalam mengerjakan artikel ilmiah. Kami ucapkan terimakasih juga terhadap teman-teman mahasiswa yang sudah ikut memberi kontribusi baik secara langsung ataupun tidak langsung dalam proses artikel ilmiah ini.

Suatu hal yang ingin kami berikan kepada masyarakat atas hasil dari artikel ilmiah ini. Karena itu kami berharap semoga artikel ilmiah ini memberikan dampak baik dan berguna bagi kita semua. Kami pun menyadari didalam penulisan artikel ilmiah ini masih sangat jauh dari kata sempurna, maka kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat positif untuk mencapai sempurnanya artikel ilmiah ini. Semoga artikel ilmiah ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca.

Surabaya, 14 Januari 2021

Penyusun

Daftar Isi

KATA PENGANTAR	i
Daftar Isi.....	ii
ABSTRAK	1
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
2. LANDASAN TEORI.....	2
3. METODE PENELITIAN	2
PENUTUP	9
Daftar Pustaka	10

ABSTRAK

Sablon plastisol adalah salah Satu Jenis Sablon paling bagus yang seringkali direkomendasikan untuk digunakan dalam mencetak desain kaos. Kaos adalah jenis pakaian yang pasti menggunakan teknik cetak sablon untuk membuatnya lebih menarik dari kaos yang lainnya, belum adanya penarapan SI/TI secara keseluruhan untuk mendukung kegiatan operasionalnya. Hal itu menyebabkan aktivitas pelayanan usaha sablon plastisol menjadi terhambat. Beberapa masalah lainnya yaitu belum dapat terintegrasi antar sistem, ketersediaan informasi yang belum lengkap serta pembangunan yang sebelumnya dilakukan hanya berdasarkan pada kebutuhan saat itu sehingga sistem yang dibangun bersifat tumpang tindih. Usaha sablon plastisol perlu terlebih dahulu merancang perencanaan yang matang untuk menghindari resiko gagalnya pengembangan sistem. Perencanaan arsitektur enterprise pada penelitian ini dilakukan dengan TOGAF dengan metode ADM.

1. PENDAHULUAN

Sablon adalah teknik mencetak dalam berbagai media seperti kaos, kaos, plastik, kertas, kaca, kayu dsb. dengan menggunakan alat bantu berupa layar sablon atau disebut film sablon. Kegiatan menyablon sekilas nampak mudah dan sederhana, kenyataannya menyablon membutuhkan skill khusus untuk mendapatkan hasil yang bagus.

1.1. Latar Belakang

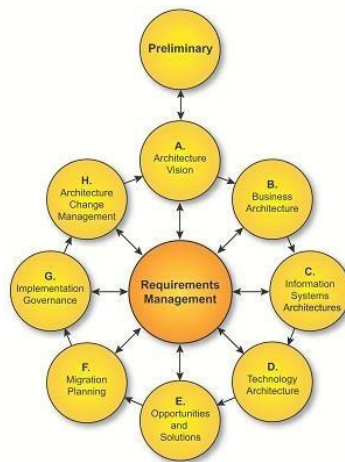
Teknologi informasi menyediakan berbagai peluang bisnis untuk memperbaiki efisiensi dan efektivitas serta memberikan sisi keunggulan kompetitif. Dampak dari adanya teknologi informasi memaksa suatu perusahaan untuk dapat berubah dalam menghadapi perkembangan teknologi yang makin pesat. Transformasi digital merupakan istilah yang dapat menggambarkan kondisi tersebut. Transformasi digital menjadikan perusahaan untuk mampu beradaptasi dengan digitalisasi dan mampu menciptakan nilai lebih bagi perusahaan. Transformasi digital berdampak pada operasional bisnis yang lebih efisien, manajemen rantai pasok yang jauh lebih baik, kebutuhan biaya dan sumber daya yang menurun serta mampu menghasilkan profit yang lebih baik.

Penerapan transformasi digital mencakup pada beberapa aspek yang berhubungan dengan proses, organisasi, relasi, pengalaman konsumen serta pemasaran. Dimensi tersebut dapat dilihat dari sudut pandang perorangan, organisasi atau masyarakat keseluruhan. UMKM membutuhkan peran teknologi informasi untuk menuju transformasi digital karena sebagian besar masih dikelola dengan cara konvensional. Untuk ukuran besar atau kecilnya perusahaan menjadi salah satu faktor penentu penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi. Perusahaan besar cenderung lebih sering mengadopsi penggunaan teknologi informasi dibanding dengan perusahaan kecil atau UMKM. Oleh karena itu penggunaan TOGAF dalam tata kelola teknologi informasi dapat dilakukan dengan cara menganalisis dan melakukan pengukuran terlebih dahulu terhadap keadaan organisasi saat ini, sehingga dapat menyelaraskan strategi bisnis organisasi dan strategi teknologi untuk memberikan hasil yang maksimal bagi organisasi (Hermanto, Mandita and Supangat, 2016).

2. LANDASAN TEORI

Arsitektur Enterprise merupakan sebuah sistem antara manajemen, proses bisnis, dan teknologi informasi. Hal ini menggambarkan bahwa sebuah fonasi manajemen sebuah bisnis harus di bentuk dan memiliki sebuah aturan, standar, dan siklus hidup sistem informasi untuk mengoptimalkan dan memelihara lingkungan organisasi yang ingin menciptakan sebuah bisnis yang solid dan mempunyai portofolio yang baik.

The Open Group Architecture Framework (TOGAF) Architecture Development Method (ADM) merupakan hasil sebuah praktisi arsitektur dalam sebuah usaha. ADM adalah metode generik yang berisi kumpulan aktivitas yang mempresentasikan progres dari setiap fase ADM dan model arsitektur yang digunakan dan dibuat selama fase pengembangan Arsitektur Enterprise.



Gambar 2.1 Fase TOGAF ADM

3. METODE PENELITIAN

1. Analisis

Analisis dilakukan untuk dapat mengetahui prosedur pembuatan sablon dan jalur pemasaran secara meluas. prosedur ini dapat mengetahui bagaimana jalannya usaha sablon dan mengetahui titik masalah yang ada dalam usaha sablon ini. Saat ini sudah berjalan dan jalur pemasaran sudah sesuai prosedur pelayanan usaha.

2. Wawancara

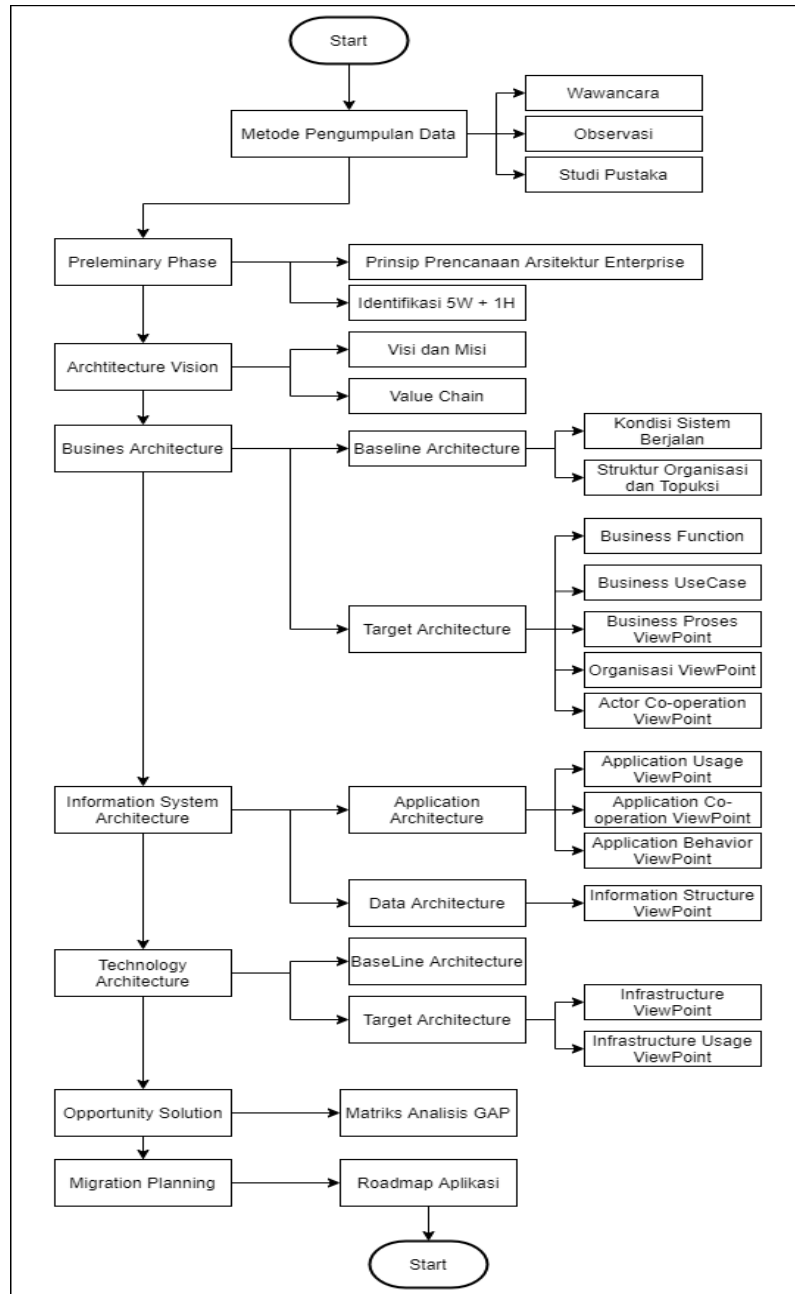
Wawancara dilakukan untuk mengetahui informasi yang berkaitan dengan kegiatan usaha sablon plastisol. Wawancara dilakukan dengan pihak yang memahami dan menguasai informasi yang dibutuhkan.

3. Studi Dokumen

Studi dokumen pada penelitian ini dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku- buku dan referensi teori lainnya yang berhubungan dengan arsitekur enterprise, framework arsitektur enterprise serta buku-buku yang mendukung topik perencanaan arsitektur enterprise yang dibahas pada penelitian ini.

4. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka adalah meninjau penelitian-penelitian sebelumnya untuk menghindari pembuatan ulang penelitian serta untuk menyempurnakan penelitian sebelumnya (Suryana, 2017) Tinjauan pustaka dilakukan guna mengumpulkan dan membandingkan beberapa hasil penelitian sejenis, seperti skripsi dan jurnal terdahulu mengenai perencanaan arsitektur enterprise.



Gambar 3.1 Kerangka Berfikir.

A. Preliminary Phase

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

Tabel 4.1 Principle Catalog

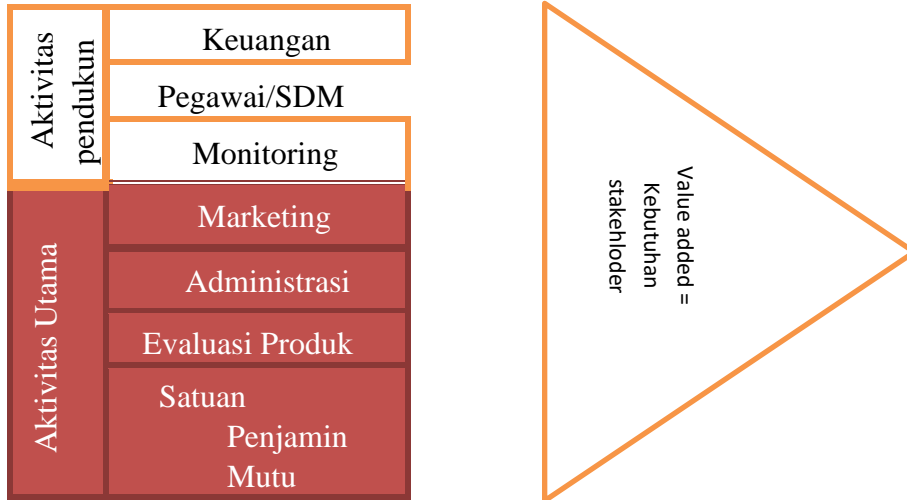
No	Prinsip	Keterangan
1	Prinsip Bisnis	Memaksimalkan keuntungan bisnis, manajemen informasi adalah tanggung jawab semua bagian, Manajemen informasi adalah tanggung jawab semua bagian, Kepatuhan terhadap hukum.
2	Prinsip Aplikasi	Fleksibilitas aplikasi, Kemudahan penggunaan, Integrasi aplikasi, support system, Keamanan aplikasi, Hak akses aplikasi.
3	Prinsip Data	Aset data, Akses data, Data valid, Data realtime, Konsistensi data, Keamanan data.
4	Prinsip Teknologi	Mendukung perubahan kebutuhan, backup infrastuktur teknologi, Kontrol teknik, Penggunaan teknologi secara realtime.

Tabel 4.2 Identifikasi 5W+1H

No	Driver	Deskripsi
1	What	Survey pada alat yang digunakan untuk membuat hasil sablon
2	Who	Pemilik usaha sablon
3	Where	jl. Kedungpring-mantup
4	When	30 september 2020
5	Why	Karena adanya suatu ketidak nyamanan saat menggunakan screen sablon dengan hasilnya
6	How	Mencari solusi desain screen sablon

B. Architectur Vision

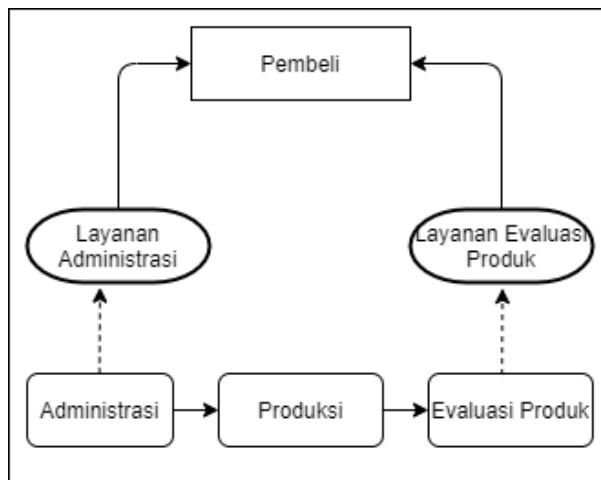
Analisis value chain UMKM Sablon Plastisol dipetakan dan dikelompokkan ke dalam aktivitas- aktivitas yang terbagi ke dalam dua kelompok yaitu aktivitas utama dan aktivitas pendukung yang ada di UMKM Sablon Plastisol



Gambar 3.2 Analisis Value Chain UMKM Sablon Plastisol

C. Business Architecture

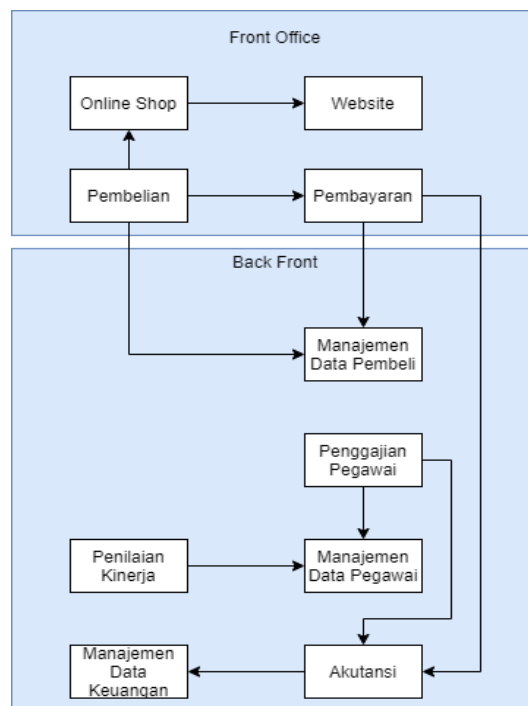
Pada arsitektur bisnis di analisis proses bisnis yang sedang berjalan pada UMKM Sablon Plastisol, kemudian dipisahkan menjadi fungsi bisnis, layanan bisnis, dan proses bisnis. Berikut gambaran dari layanan bisnis dan proses bisnis UMKM Sablon Plastisol yang digambarkan menggunakan salah satu diagram pada *ArchiMate*, yaitu diagram *Business Use case Service Realization Viewpoint*



Gambar 3.3 Business Use case Service Realization Viewpoint

D. Information System Architecture

Pada arsitektur sistem informasi, dibagi menjadi dua bagian, yaitu arsitektur aplikasi dan arsitektur data. Pada arsitektur aplikasi dilakukan pengidentifikasian jenis aplikasi yang digunakan untuk mengolah data dan mendukung aktivitas pada UMKM Sablon Plastisol, serta membuat rancangan arsitektur aplikasi. Sedangkan pada arsitektur, data diidentifikasi seluruh komponen data yang digunakan oleh aplikasi untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh UMKM Sablon Plastisol. Berikut gambaran dari arsitektur aplikasi yang digambarkan menggunakan salah satu diagram dari *ArchiMate* yaitu diagram *Application Co-operation Viewpoint*.



Gambar 3.4 *Application Co-operation Viewpoint*

E. Technology Architecture

Pada arsitektur teknologi, fase ini menggambarkan struktur teknologi yang dibutuhkan oleh UMKM Sablon Plastisol untuk menunjang operasional aplikasi yang telah dimodelkan pada arsitektur aplikasi. Berikut merupakan gambaran dari arsitektur teknologi yang digambarkan menggunakan salah satu diagram dari ArchiMate yaitu diagram Infrastructure Viewpoint.

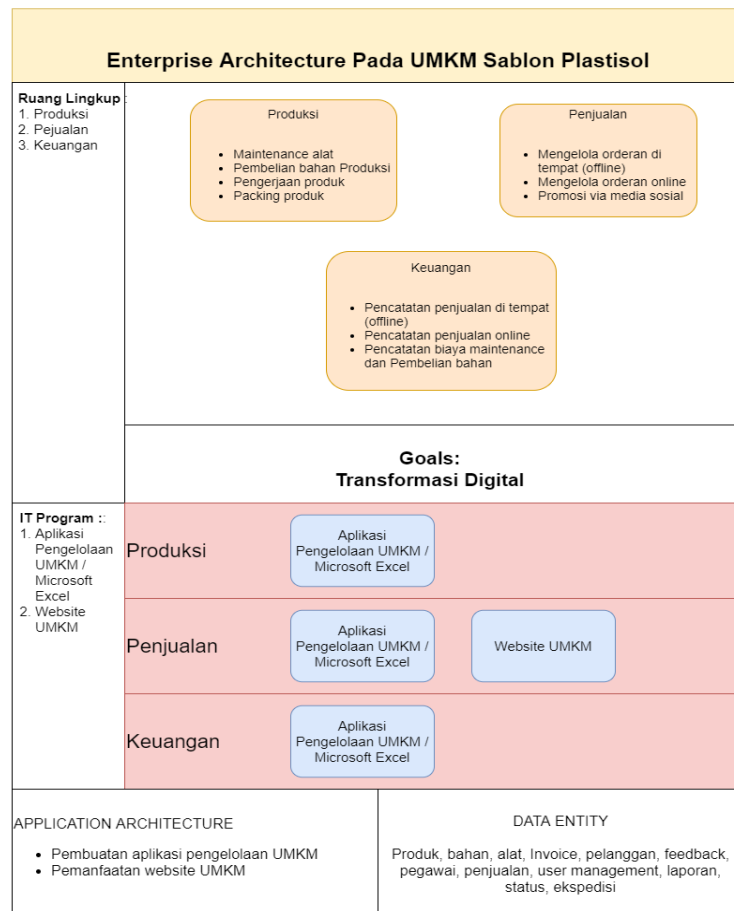
F. Opportunities and Solution

Pada fase peluang dan solusi ini, dijabarkan hasil dari analisis gap dari fase arsitektur bisnis sampai fase arsitektur teknologi, serta perhitungan estimasi biaya investasi UMKM Sablon Plastisol.

G. Migration Planning

Pada fase ini dilakukan perencanaan dan persiapan migrasi untuk pengimplementasian arsitektur aplikasi yang baru yang dibangun pada langkah sebelumnya. Pada fase ini dibuat roadmap implementasi aplikasi berdasarkan analisis McFarlan’s Strategic Grid. Berikut analisis portofolio aplikasi yang menggunakan analisis McFarlan’s Strategic Grid.

H. Blueprint Arsitektur Enterprise UMKM Sablon



PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa perancangan enterprise architecture pada UMKM Sablon dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan TOGAF ADM yang berarti :

1. Dengan adanya perancangan blueprint ini memudahkan perusahaan ini untuk membuat sistem informasi yang digunakan untuk menjalankan aktivitas UMKM dengan baik dan efisien.
2. Pada perencanaan blueprint arsitektur enterprise dibuat arsitektur bisnis dan arsitektur sistem informasi guna menyelaraskan sistem informasi dengan proses bisnis. dan dibuat rancangan arsitektur aplikasi dan arsitektur data guna mendukung proses bisnis dengan menyelaraskan antara aplikasi dan data guna memperlancar komunikasi data.
3. Pada perencanaan arsitektur enterprise dibuat struktur organisasi usulan guna meningkatkan pemanfaatan sumber daya manusia pada perusahaan sehingga mampu mengembangkan strategi bisnis maupun sistem informasinya.
4. Dari sebuah penelitian yang dimulai dari observasi sampai dengan pengaplikasiannya dapat berjalan sesuai dengan prosedur rencana TOGAF ADM.

Daftar Pustaka

Izzati, B. M., Asti Amalia Nur Fajrillah, Rahmania Arina Alkha Saputri, Ivana Tyora Oktavian and Lolly Asri Widyastri (2020) "IT Blueprint Design Using TOGAF ADM to Support Digital Transformation at UMKM", *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 4(3), pp. 404 - 417. doi: 10.29207/resti.v4i3.1763.

Hermanto, A., Mandita, F. and Supangat (2016) 'Perencanaan Peningkatan Kematangan Teknologi Informasi Menggunakan Acmm Dan Togaf Pada Politeknik Xyz', pp. 28–29.

Suryana, M. D. A. (2017) 'Pengaplikasian Pasta Plastisol Dan Pasta Rubber Pada Kain Combed 30S', *PrintPack*, 1(2), pp. 39–45.

PLAGIARISM SCAN REPORT

Report Generation Date: **January 14,2021**

Words: **1255**

Characters: **10352**

Exclude URL :

15%

Plagiarism

85%

Unique

9

Plagiarized Sentences

52

Unique Sentences

Content Checked for Plagiarism

Sablon plastisol adalah salah Satu Jenis Sablon paling bagus yang seringkali direkomendasikan untuk digunakan dalam mencetak desain kaos. Kaos adalah jenis pakaian yang pasti menggunakan teknik cetak sablon untuk membuatnya lebih menarik dari kaos yang lainnya, belum adanya penarapan SI/TI secara keseluruhan untuk mendukung kegiatan operasionalnya. Hal itu menyebabkan aktivitas pelayanan usaha sablon plastisol menjadi terhambat. Beberapa masalah lainnya yaitu belum dapat terintegrasi antar sistem, ketersediaan informasi yang belum lengkap serta pembangunan yang sebelumnya dilakukan hanya berdasarkan pada kebutuhan saat itu sehingga sistem yang dibangun bersifat tumpang tindih. Usaha sablon plastisol perlu terlebih dahulu merancang perencanaan yang matang untuk menghindari resiko gagalnya pengembangan sistem. Perencanaan arsitektur enterprise pada penelitian ini dilakukan dengan TOGAF dengan metode ADM.

1. PENDAHULUAN

Sablon adalah teknik mencetak dalam berbagai media seperti kaos, kaos, plastik,kertas, kaca, kayu dsb. dengan menggunakan alat bantu berupa layar sablon atau disebut film sablon. Kegiatan menyablon sekilas nampak mudah dan sederhana, kenyataannya menyablon membutuhkan skill khusus untuk mendapatkan hasil yang bagus.

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi menyediakan berbagai peluang bisnis untuk memperbaiki efisiensi dan efektivitas serta memberikan sisi keunggulan kompetitif . Dampak dari adanya teknologi informasi memaksa suatu perusahaan untuk dapat berubah dalam menghadapi perkembangan teknologi yang makin pesat. Transformasi digital merupakan istilah yang dapat menggambarkan kondisi tersebut.

Transformasi digital menjadikan perusahaan untuk mampu beradaptasi dengan digitalisasi dan mampu menciptakan nilai lebih bagi perusahaan. Transformasi digital berdampak pada operasional bisnis yang lebih efisien, manajemen rantai pasok yang jauh lebih baik, kebutuhan biaya dan sumber daya yang menurun serta mampu menghasilkan profit yang lebih baik.

Penerapan transformasi digital mencakup pada beberapa aspek yang berhubungan dengan proses, organisasi, relasi, pengalaman konsumen serta pemasaran. Dimensi tersebut dapat dilihat dari sudut pandang perorangan, organisasi atau masyarakat keseluruhan. UMKM membutuhkan peran teknologi informasi untuk menuju transformasi digital karena sebagian besar masih dikelola dengan cara konvensional. Untuk ukuran besar atau kecilnya perusahaan menjadi salah satu faktor penentu penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi. Perusahaan besar cenderung lebih sering mengadopsi penggunaan teknologi informasi dibanding dengan perusahaan kecil atau UMKM. Oleh

karena itu penggunaan TOGAF dalam tata kelola teknologi informasi dapat dilakukan dengan cara menganalisis dan melakukan pengukuran terlebih dahulu terhadap keadaan organisasi saat ini, sehingga dapat menyelaraskan strategi bisnis organisasi dan strategi teknologi untuk memberikan hasil yang maksimal bagi organisasi (Hermanto, Mandita and Supangat, 2016).

2. LANDASAN TEORI

Arsitektur Enterprise merupakan sebuah sistem antara manajemen, proses bisnis, dan teknologi informasi. Hal ini menggambarkan bahwa sebuah fondasi manajemen sebuah bisnis harus dibentuk dan memiliki sebuah aturan, standar, dan siklus hidup sistem informasi untuk mengoptimalkan dan memelihara lingkungan organisasi yang ingin menciptakan sebuah bisnis yang solid dan mempunyai portofolio yang baik.

The Open Group Architecture Framework (TOGAF) Architecture Development Method (ADM) merupakan hasil sebuah praktisi arsitektur dalam sebuah usaha. ADM adalah metode generik yang berisi kumpulan aktivitas yang mempresentasikan progres dari setiap fase ADM dan model arsitektur yang digunakan dan dibuat selama fase pengembangan Arsitektur Enterprise.

Gambar 2.1 Fase TOGAF ADM

3. METODE PENELITIAN

1. Analisis

Analisis dilakukan untuk dapat mengetahui prosedur pembuatan sablon dan jalur pemasaran secara meluas. prosedur ini dapat mengetahui bagaimana jalannya usaha sablon dan mengetahui titik masalah yang ada dalam usaha sablon ini. Saat ini sudah berjalan dan jalur pemasaran sudah sesuai prosedur pelayanan usaha.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui informasi yang berkaitan dengan kegiatan usaha sablon plastisol. Wawancara dilakukan dengan pihak yang memahami dan menguasai informasi yang dibutuhkan.

3. Studi Dokumen

Studi dokumen pada penelitian ini dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku- buku dan referensi teori lainnya yang berhubungan dengan arsitektur enterprise, framework arsitektur enterprise serta buku- buku yang mendukung topik perencanaan arsitektur enterprise yang dibahas pada penelitian ini.

4. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka adalah meninjau penelitian- penelitian sebelumnya untuk menghindari pembuatan ulang penelitian serta untuk menyempurnakan penelitian sebelumnya (Suryana, 2017) Tinjauan pustaka dilakukan guna mengumpulkan dan membandingkan beberapa hasil penelitian sejenis, seperti skripsi dan jurnal terdahulu mengenai perencanaan arsitektur enterprise.

Gambar 3.1 Kerangka Berfikir.

A. Preliminary Phase

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

Tabel 4.1 Principle Catalog

No Prinsip Keterangan

- 1 Prinsip Bisnis Memaksimalkan keuntungan bisnis, manajemen informasi adalah tanggung jawab semua bagian, Manajemen informasi adalah tanggung jawab semua bagian, Kepatuhan terhadap hukum.
- 2 Prinsip Aplikasi Fleksibilitas aplikasi, Kemudahan penggunaan, Integrasi aplikasi, support system, Keamanan aplikasi, Hak akses aplikasi.
- 3 Prinsip Data Aset data, Akses data, Data valid, Data realtime, Konsistensi data, Keamanan data.
- 4 Prinsip Teknologi Mendukung perubahan kebutuhan, backup infrastuktur teknologi, Kontrol teknik, Penggunaan teknologi secara realtime.

Tabel 4.2 Identifikasi 5W+1H

No Driver Deskripsi

- 1 What Survey pada alat yang digunakan untuk membuat hasil sablon
- 2 Who Pemilik usaha sablon
- 3 Where jl. Kedungpring-mantup
- 4 When 30 september 2020
- 5 Why Karena adanya suatu ketidak nyamanan saat menggunakan screen sablon dengan hasilnya
- 6 How Mencari solusi desain screen sablon

B. Architectur Vision

Analisis value chain UMKM Sablon Plastisol dipetakan dan dikelompokkan ke dalam aktivitas- aktivitas yang terbagi ke dalam dua kelompok yaitu aktivitas utama dan aktivitas pendukung yang ada di UMKM Sablon Plastisol

Aktivitas pendukung Keuangan

Pegawai/SDM

Monitoring

Gambar 3.2 Analisis Value Chain UMKM Sablon Plastisol

C. Business Architecture

Pada arsitektur bisnis di analisis proses bisnis yang sedang berjalan pada UMKM Sablon Plastisol, kemudian dipisahkan menjadi fungsi bisnis, layanan bisnis, dan proses bisnis. Berikut gambaran dari layanan bisnis dan proses bisnis UMKM Sablon Plastisol yang digambarkan menggunakan salah satu diagram pada ArchiMate, yaitu diagram Business Use case Service Realization Viewpoint

Gambar 3.3 Business Use case Service Realization Viewpoint

D. Information System Architecture

Pada arsitektur sistem informasi, dibagi menjadi dua bagian, yaitu arsitektur aplikasi dan arsitektur data. Pada arsitektur aplikasi dilakukan pengidentifikasian jenis aplikasi yang digunakan untuk mengolah data dan mendukung aktivitas pada UMKM Sablon Plastisol, serta membuat rancangan arsitektur aplikasi. Sedangkan pada arsitektur, data diidentifikasi seluruh komponen data yang digunakan oleh aplikasi untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh UMKM Sablon Plastisol. Berikut gambaran dari arsitektur aplikasi yang digambarkan menggunakan salah satu diagram dari ArchiMate yaitu diagram Application Co-operation Viewpoint.

Gambar 3.4 Application Co-operation Viewpoint

E. Technology Architecture

Pada arsitektur teknologi, fase ini menggambarkan struktur teknologi yang dibutuhkan oleh UMKM Sablon Plastisol untuk menunjang operasional aplikasi yang telah dimodelkan pada arsitektur aplikasi. Berikut merupakan gambaran dari arsitektur teknologi yang digambarkan menggunakan salah satu diagram dari ArchiMate yaitu diagram Infrastructure Viewpoint.

F. Opportunities and Solution

Pada fase peluang dan solusi ini, dijabarkan hasil dari analisis gap dari fase arsitektur bisnis sampai fase arsitektur teknologi, serta perhitungan estimasi biaya investasi UMKM Sablon Plastisol.

G. Migration Planning

Pada fase ini dilakukan perencanaan dan persiapan migrasi untuk pengimplementasian arsitektur aplikasi yang baru yang dibangun pada langkah sebelumnya. Pada fase ini dibuat roadmap implementasi aplikasi berdasarkan analisis McFarlan's Strategic Grid. Berikut analisis portofolio aplikasi yang menggunakan analisis McFarlan's Strategic Grid.

H. Blueprint Arsitektur Enterprise UMKM Sablon

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa perancangan enterprise architecture pada UMKM Sablon dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan TOGAF ADM yang berarti :

1. Dengan adanya perancangan blueprint ini memudahkan perusahaan ini untuk membuat sistem informasi yang digunakan untuk menjalankan aktivitas UMKM dengan baik dan efisien.
2. Pada perencanaan blueprint arsitektur enterprise dibuat arsitektur bisnis dan arsitektur sistem informasi guna menyelaraskan sistem informasi dengan proses bisnis. dan dibuat rancangan arsitektur aplikasi dan arsitektur data guna mendukung proses bisnis dengan menyelaraskan antara aplikasi dan data guna memperlancar komunikasi data.
3. Pada perencanaan arsitektur enterprise dibuat struktur organisasi usulan guna meningkatkan pemanfaatan sumber daya manusia pada perusahaan sehingga mampu mengembangkan strategi bisnis maupun sistem informasinya.
4. Dari sebuah penelitian yang dimulai dari observasi sampai dengan pengaplikasiannya dapat berjalan sesuai dengan prosedur rencana TOGAF ADM.

Matched Sources :

Sablon - YouTube

<https://www.youtube.com/watch?v=OFvQSC5vxlQ> (<https://www.youtube.com/watch?v=OFvQSC5vxlQ>)

15%

Studia informatika: jurnal sistem informasi

Studi dokumen pada penelitian ini dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku-buku dan referensi teori lainnya yang berhubungan dengan arsitektur. Pada perencanaan arsitektur enterprise dibuat arsitektur bisnis dan arsitektur sistem...

https://www.researchgate.net/profile/Fitroh_Fitroh/publication/323336710_PERENCANAAN_ARSITEKTUR_ENTERPRISE_MENGGUNAKAN_TOGAF_ADM_VERSI_9_STUDI_KASUS_BIMBEL_SG/links/5a8e875c0f7e9b2fac83202c/PERENCANAAN-ARSITEKTUR-ENTERPRISE-MENGGUNAKAN-TOGAF-ADM-VERSI-9-STUDI-KASUS-BIMBEL-SG.pdf (https://www.researchgate.net/profile/Fitroh_Fitroh/publication/323336710_PERENCANAAN_ARSITEKTUR_ENTERPRISE_MENGGUNAKAN_TOGAF_ADM_VERSI_9_STUDI_KASUS_BIMBEL_SG/links/5a8e875c0f7e9b2fac83202c/PERENCANAAN-ARSITEKTUR-ENTERPRISE-MENGGUNAKAN-TOGAF-ADM-VERSI-9-STUDI-KASUS-BIMBEL-SG.pdf)

11%

PERENCANAAN ARSITEKTUR ENTERPRISE DENGAN METODE ...

hasil penelitian sejenis, seperti skripsi dan jurnal terdahulu mengenai perencanaan arsitektur enterprise. kerjasama antar bagian di RSUD Kota Tangerang Selatan B. Metode Perencanaan Arsitektur Enterprise Metode perencanaan yang digunakan adalah The Open Group Architecture Framework (TOGAF) Architecture Development Method

4%

<https://core.ac.uk/download/pdf/297210354.pdf> (<https://core.ac.uk/download/pdf/297210354.pdf>)

PERENCANAAN ARSITEKTUR ENTERPRISE MENGGUNAKAN ...

Pada arsitektur sistem informasi, dibagi menjadi dua bagian, yaitu arsitektur aplikasi dan arsitektur data. Pada arsitektur aplikasi dilakukan pengidentifikasian jenis aplikasi yang dibutuhkan untuk mengolah data dan mendukung aktivitas pada Bimbel SG, serta membuat rancangan arsitektur aplikasi.

3%

http://www.repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/38435/1/jurnal%20SI_Nela_Fitroh_Asep.pdf (http://www.repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/38435/1/jurnal%20SI_Nela_Fitroh_Asep.pdf)

