

**PERANCANGAN *ENTERPRISE ARCHITECTURE* SISTEM
INFORMASI PADA WISATA SITU GUNUNG
MENGGUAKAN MODEL *TOGAF ADM* (Studi kasus:
Kadudampit Sukabumi)**

SKRIPSI

- | | |
|---------------------|-------------------|
| 1. Anggi Agustian | NIM : 20220050194 |
| 2. Habibullah Syech | NIM : 20220050176 |
| 3. Siti Nurpadillah | NIM : 20200050070 |



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI
JULI 2024**

**PERANCANGAN *ENTERPRISE ARCHITECTURE* SISTEM
INFORMASI PADA WISATA SITU GUNUNG
MENGGUANAKAN MODEL *TOGAF ADM* (Studi Kasus:
Kadudampit Sukabumi)**

SKRIPSI

- | | |
|---------------------|-------------------|
| 1. Anggi Agustian | NIM : 20220050194 |
| 2. Habibullah Syech | NIM : 20220050176 |
| 3. Siti Nurpadillah | NIM : 20200050070 |

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh
Gelar Sarjana Komputer*



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI
JULI 2024**

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PERANCANGAN ENTERPRISE ARCHITECTURE SISTEM
INFORMASI PADA WISATA SITU GUNUNG
MENGGUANAKAN MODEL TOGAF ADM (Studi kasus:
Kadudampit, Sukabumi)

NAMA : ANGGI AGUSTIAN NIM : 20220050194

NAMA : HABIBULLAH SYECH NIM : 20220050176

NAMA : SITI NURPADILLAH NIM : 20200050070

“Kami menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa skripsi ini adalah karya kami sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Sukabumi, Juli 2024



PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN *ENTERPRISE ARCHITECTURE* SISTEM INFORMASI
PADA WISATA SITU GUNUNG MENGGUAKAN MODEL *TOGAF ADM*
(Studi Kasus: Kadudampit Sukabumi)

NAMA : ANGGI AGUTIAN NIM : 20220050194

NAMA : HABIBULLAH SYECH NIM : 20220050176

NAMA : SITI NURPADILLAH NIM : 20200050070

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang
Skripsi tanggal 02 Juli 2024. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari
segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer.

Sukabumi, 02 Juli 2024

Pembimbing I



Sudin Saepudin, M.Kom

NIDN. 0414088608

Pembimbing II



Carti Irawan, M.Kom

NIDN. 0401108606

Ketua Penguji



Arny Lattu, S.Pd.Kom., M.Kom

NIDN. 0424089206

Ketua Program Studi Sistem Informasi



Adhitia Erfina, S.T., M.Kom

NIDN. 0417049102

Plh. Dekan Fakultas Teknik Komputer dan Desain

Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM, ASEAN.Eng

NIDN. 0402037401

HALAMAN PERUNTUKAN

Dengan penuh rasa syukur atas segala kekuatan, kemampuan, dan kemudahan yang telah Allah berikan kepada penulis, penulis tiada henti mengucapkan alhamdulillah atas segalanya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Skripsi ini diperuntukan untuk orang-orang terhebat dalam hidup saya, ibu, bapa, kakak tersayang. Sebagai tanda bukti rasa terima kasih yang tiada terhingga yang telah memberikan do'a baik, dukungan, bantuan, kasih sayang, dan cinta yang penuh. Semoga ini merupakan awal yang baik menuju kesuksesan.

Skripsi ini diperuntukan untuk diri sendiri yang sudah berjuang melewati masa-masa sulit dan bertahan dengan segala keadaan hingga saat ini.

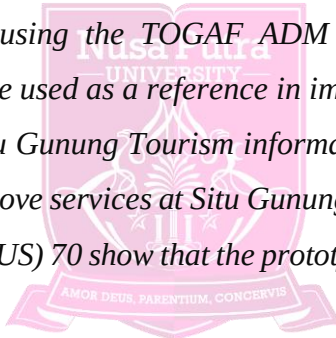
“Segala sesuatu yang di dalamnya selalu melibatkan Allah, semuanya akan terasa mudah. Dan segala sesuatu yang dijalankan dengan penuh rasa ikhlas, akan terbayar dengan kebahagiaan”.

Alhamdulillahirobbil'alamin.



ABSTRACT

There is a unique tourist attraction called Situ Gunung Tourism which is located in the Sukabumi area, West Java, precisely in Gunung Pangrango Village, Kadudampit District, Sukabumi Regency, West Java. This unique tourist attraction provides a variety of natural beauty with cool air, there are several interesting spots that must be visited when traveling to this place. Not only that, Situ Gunung provides tour packages and various other culinary delights. Previously there had been a system built, but the system only contained simple information about Situ Gunung Tourism and there was a ticket booking feature, but this feature did not work. Meanwhile, potential visitors are not only Sukabumi people but also those from outside the city, of course they need complete information about the tourist attractions they will visit as well as booking tickets so they don't have to queue long. This research aims to develop an existing system by creating an enterprise architecture design to design a Situ Gunung Tourism information system to provide information, order online tickets, restaurants, manage data: ticket purchases, visitors and employees using the TOGAF ADM model and will produce a blueprint that can later be used as a reference in implementing system creation, so that the design of the Situ Gunung Tourism information system can easily provide information and can improve services at Situ Gunung tourism. Test results using the System Usability Scale (SUS) 70 show that the prototype created was well received..



Keywords: Enterprise Architecture Design, Tourist Information System, TOGAF (ADM)

ABSTRAK

Terdapat wisata unik yang bernama Wisata Situ Gunung yang terletak di kawasan Sukabumi Jawa Barat tepatnya di Desa Gunung Pangrango, Kecamatan Kadudampit, Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat. Wisata unik ini menyediakan beragam keindahan alam dengan udara yang sejuk, ada beberapa spot menarik yang wajib dikunjungi saat berwisata ke tempat ini. Tidak hanya itu di Situ Gunung ini menyediakan paket wisata dan aneka kuliner lainnya. Sebelumnya sudah ada sistem yang dibangun namun sistem tersebut hanya berisi informasi sederhana mengenai Wisata Situ Gunung dan ada fitur pemesanan tiket, namun fitur tersebut tidak berfungsi. Sedangkan calon pengunjung bukan hanya orang sukabumi saja melainkan ada dari luar kota, tentu perlu informasi lengkap mengenai tempat wisata yang akan dikunjunginya serta pemesanan tiket agar tidak perlu mengantri panjang. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem yang sudah ada dengan membuat sebuah *perancangan enterprise architecture* untuk merancang sistem informasi Wisata Situ Gunung untuk memberikan informasi, pemesanan tiket online, restoran, mengelola data: pembelian tiket, pengunjung dan pegawai dengan menggunakan model *TOGAF ADM* dan akan menghasilkan sebuah *blueprint* yang nantinya dapat digunakan sebagai acuan dalam mengimplementasikan pembuatan sistem, sehingga perancangan sistem informasi Wisata Situ Gunung dapat dengan mudah memberikan informasi dan dapat meningkatkan pelayanan di wisata Situ Gunung. Hasil pengujian menggunakan *System Usability Scale (SUS)* 70 menunjukkan bahwa *prototype* yang dibuat dapat diterima dengan baik.

Kata Kunci: Perancangan *Enterprise Architecture*, Sistem Informasi Wisata, *TOGAF (ADM)*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Alhamdulillah puji beserta syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*PERANCANGAN ENTERPRISE ARCHITECTURE SISTEM INFORMASI PADA WISATA SITU GUNUNG MENGGUAKAN MODEL TOGAF ADM (STUDI KASUS: KADUDAMPIT, SUKABUMI)*” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S1) program studi Sistem Informasi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya rasa percaya diri, semangat, dukungan, bantuan, bimbingan dan nasehat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Kurniawan, ST., M.Si., MM Selaku Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi.
2. Bapak Anggy Pradiftha Junfithrana, S.Pd., M.T Selaku Wakil Rektor 1 Bidang Akademik Universitas Nusa Putra Sukabumi.
3. Bapak Adhitia Erfina, ST., M.Kom Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Putra Sukabumi.
4. Bapak Sudin Saepudin, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing Universitas Nusa Putra Sukabumi yang telah berbaik hati dan berkenan membimbing serta memberi arahan kepada penulis sejak awal penelitian sampai dengan selesainya penulisan skripsi ini.
5. Ibu/Bapak Dosen Pembimbing Akademik Kami yang telah memberikan dukungan serta motivasinya selama penulisan skripsi ini.
6. Para Dosen Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Putra Sukabumi yang telah memberikan ilmu pengetahuannya yang sangat bermanfaat selama perkuliahan sehingga dapat membantu dalam penyusunan skripsi ini.
7. Kedua orang tua tercinta dan tersayang, yang telah mendidik, mendukung penuh terhadap penulis baik dalam materi maupun non materi, memberikan

kasih sayang, cinta, nasehat, serta do'a yang tiada hentinya, sehingga penulis bersemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

8. Kepada kakak tersayang yang telah memberikan dukungan serta motivasinya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada pihak wisata Situ Gunung yang telah membantu dan mendukung penulis dalam penelitian dan pengumpulan data dalam penyusunan skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Kepada keluarga besar, mamang, bibi, uwa, nenek, kakek, sepupu tersayang yang telah memberikan dukungan serta motivasinya.
11. Qansa Algifari sebagai sahabat terbaik yang telah mendukung, membantu, memotivasi, menghibur, selalu siap sedia baik suka maupun duka dalam penyusunan skripsi ini.
12. Edwin Christiandi selaku atasan saya sebagai Kepala Divisi Sumber Daya Manusia di PT. Xyz yang telah membantu dan memberikan dukungan yang luar biasa.
13. Rahman sebagai Kepala Divisi Sistem Administrasi di PT. Xyz yang telah membantu dan memberikan dukungan yang luar biasa.
14. Teman-teman seperjuangan khususnya program studi sistem informasi yang menemani selama perkuliahan, berbagi canda tawa, kebersamaan dan berbagi ilmunya.
15. Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi (HMSI) Universitas Nusa Putra.
16. Serta masih banyak pihak-pihak yang sangat membantu dan berpengaruh dalam proses penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Sukabumi, 02 Juli 2024

Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Anggi Agustian	NIM	: 20220050194
Nama	: Habibullah Syech	NIM	: 20220050176
Nama	: Siti Nurpadillah	NIM	: 20200050070
Program Studi	: Sistem Informasi		
Jenis Karya	: Skripsi		

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN *ENTERPRISE ARCHITECTURE* SISTEM INFORMASI PADA WISATA SITU GUNUNG MENGGUAKAN MODEL *TOGAF ADM* (Studi kasus: Kadudampit Sukabumi). Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : 02 Juli 2023

Yang Menyatakan

Mahasiswa



Mahasiswa



Mahasiswa



DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
PERNYATAAN PENULIS	i
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERUNTUKAN	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulis	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Penelitian Terkait	5
2.2 Landasan Teori.....	7
2.3 Kerangka Berpikir.....	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	12
3.1 Tahapan Penelitian	12
3.2 Metode Pengumpulan Data	13
3.3 Sumber Data.....	13
3.4 Metode Perancangan Sistem Informasi Wisata Situ Gunung	14
3.5 Analisis Perancangan Sistem Informasi.....	16
3.6 Pengujian Teknis.....	16
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	17

4.1 Implementasi <i>Preliminary Phase</i>	17
4.2 <i>Requirement Management</i>	20
4.3 <i>Architecture Vision</i>	21
4.4 <i>Business Architecture</i>	23
4.5 <i>Information System Architecture</i>	25
4.6 <i>Technology Architecture</i>	29
4.7 Perancangan Sistem Informasi Wisata Situ Gunung.....	30
4.8 Pengujian <i>System Usability Scale (SUS)</i>	41
BAB V PENUTUP	45
5.1 Kesimpulan	45
5.2 Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA.....	45
LAMPIRAN	48



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 <i>Principle Catalog</i>	17
Tabel 4. 2 Identifikasi 5 W + 1 H.....	18
Tabel 4. 3 Tabel Solusi Bisnis.....	20
Tabel 4. 4 Katalog Aplikasi Admin.....	28
Tabel 4. 5 Katalog Aplikasi Pegawai	29
Tabel 4. 6 Katalog Aplikasi Pengujung.....	29
Tabel 4. 7 Usualan Perangkat Keras & Lunak.....	30
Tabel 4. 8 Hasil Kuesioner.....	41
Tabel 4. 9 Hasil Perhitungan SUS.....	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Framework Zachman</i>	7
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	9
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	12
Gambar 3. 2 <i>TOGAF ADM</i>	14
Gambar 3. 3 <i>SUS Score</i>	16
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi.....	22
Gambar 4. 2 <i>Use Case</i> Bisnis Yang Berjalan.....	23
Gambar 4. 3 <i>Use Case</i> Yang Berjalan.....	24
Gambar 4. 4 <i>Use Case</i> Usulan	24
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram</i> Registrasi & Login.....	25
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan Tiket.....	26
Gambar 4. 7 <i>Activity Diagram</i> Admin	26
Gambar 4. 8 <i>Activity Diagram</i> Pegawai.....	27
Gambar 4. 9 <i>Class Diagram</i>	27
Gambar 4. 10 Rancangan <i>Database</i>	28
Gambar 4. 11 Jaringan	30
Gambar 4. 12 <i>Dashboard</i> Pengunjung	31
Gambar 4. 13 Halaman <i>Login</i> Pengunjung.....	31
Gambar 4. 14 Halaman <i>Registrasi</i>	32
Gambar 4. 15 Halaman Pemesanan Tiket.....	32
Gambar 4. 16 Halaman Pilih Paket Wisata	33
Gambar 4. 17 Halaman Metode Pembayaran	34
Gambar 4. 18 Cetak tiket	34
Gambar 4. 19 <i>Dashboard</i> Admin	35
Gambar 4. 20 Halaman Mengelola Pegawai.....	35
Gambar 4. 21 Halaman Admin Melihat Pemesanan tiket	36
Gambar 4. 22 Halaman Admin Melihat Pembelian Tiket	36
Gambar 4. 23 Halaman Admin Mengelola Paket Tiket.....	37
Gambar 4. 24 Halaman Admin Melihat Pengunjung	37
Gambar 4. 25 Halaman Admin Melihat Restoran	38
Gambar 4. 26 Admin Mengelola Layanan	38

Gambar 4. 27 <i>Dashboard</i> Pegawai	39
Gambar 4. 28 Halaman Pegawai Mengelola Pembelian.....	39
Gambar 4. 29 Halaman Pegawai Mengelola Pembelian Tiket.....	39
Gambar 4. 30 Halaman Pegawai Mengelola Restoran.....	40
Gambar 4. 31 Hasil Skala <i>SUS</i>	44



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 <i>Curriculum Vitae</i>	48
Lampiran 2 <i>Curriculum Vitae</i>	49
Lampiran 3 <i>Curriculum Vitae</i>	50
Lampiran 4 Surat Pengantar.....	51
Lampiran 5 Dokumentasi.....	52



DAFTAR ISTILAH

<i>Enterprise Architecture (EA)</i>	: Kerangka kerja untuk mendefinisikan dan mendokumentasikan struktur dan operasi organisasi, mengatur proses bisnis dan IT
<i>TOGAF</i>	: <i>The Open Group Architecture Framework</i> adalah suatu kerangka kerja arsitektur perusahaan yang memberikan pendekatan komprehensif untuk desain, perencanaan, implementasi, dan tata kelola arsitektur informasi perusahaan.
<i>Activity Diagram</i>	: Diagram yang menggambarkan langkah-langkah dari suatu proses atau sistem secara grafis. Digambarkan dengan simbol-simbol standar untuk menunjukkan operasi, keputusan, data input/output, dan urutan aliran proses
<i>UML (Unified Modeling Language)</i>	: Bahasa pemodelan standar yang digunakan untuk menspesifikasikan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan artefak-artefak sistem perangkat lunak. <i>UML</i> mencakup berbagai jenis diagram, seperti <i>class diagram</i> , dan <i>use case diagram</i> .
Pengujian Teknis	: Untuk menilai seberapa baik sistem yang dibuat apakah layak untuk digunakan atau tidak.
<i>Use Case Diagram</i>	: Diagram yang menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh manusia yang terlibat dalam sistem
<i>Prototype</i>	: Model awal suatu sistem atau produk untuk mendemonstrasikan konsep dan menguji fungsionalitas sebelum pengembangan penuh

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Situ Gunung menjadi salah satu wisata yang paling populer di Jawa Barat berlokasi di Sukabumi, terletak di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango. Banyak destinasi yang bisa dikunjungi seperti: Jembatan Gantung Purba, Jembatan Merah, Penginapan *Glamour*, Paket *Camping*, *Flying Fox*, Keranjang Sultan dan Danau Situ Gunung. Tempat wisata ini sering kali ramai pengunjung oleh wisatawan untuk menikmati liburan dan berkumpul bersama keluarga.



Gambar 1. 1 Data Pengunjung

Pada gambar 1. 1 menunjukkan data pengunjung yang diberikan oleh pengelola Wisata Situ Gunung, dapat dilihat setiap tahun mengalami kenaikan. Meningkatnya wisatawan untuk mengunjungi Situ Gunung dikarenakan banyak faktor seperti: harga yang terjangkau, fasilitas yang memadai, banyak pemandangan dan efek dari media sosial sehingga semua orang bisa mengetahui informasi mengenai Situ Gunung apalagi di era perkembangan teknologi saat ini.

Minimnya pemanfaatan teknologi pada Wisata Situ Gunung membuat pengelola tempat wisata terbatas dalam memberikan informasi kepada masyarakat

atau calon pengunjung. Sebelumnya sudah ada sistem yang dibangun namun sistem tersebut hanya berisi informasi sederhana mengenai Wisata Situ Gunung. Sedangkan calon pengunjung tentu perlu informasi lengkap mengenai tempat wisata yang akan dikunjunginya serta pemesanan tiket agar tidak perlu mengantri panjang. Karena Wisata Situ Gunung belum mempunyai perancangan sistem: pemesanan tiket, restoran, pengunjung dan pegawai maka dibutuhkan suatu perancangan *Enterprise Arsitektur* (EA) untuk pengelolaan sistem informasi Wisata Situ Gunung.

Sudah ada penelitian terdahulu yang dilakukan Sudin Saepudin dkk dalam penelitiannya yang berjudul “Perancangan Arsitektur Sistem Pemesanan Tiket Wisata Online Menggunakan *Zachman*” Dalam penelitiannya membuat sebuah perancangan sistem untuk pemesanan tiket wisata secara online di Situ Sukarame untuk mengatasi antrian yang panjang[1].

Dari penelitian diatas hanya mencakup sistem informasi pemesanan tiket dan tidak terlalu kompleks, karena fokus utamanya hanya pemesanan tiket saja. Sedangkan penelitian ini mengembangkan sistem yang sudah ada menjadi lebih kompleks. Penulis merancang sistem informasi: pemesanan tiket wisata, restoran, pegawai dan pengunjung.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan sistem informasi Wisata Situ Gunung berdasarkan Model *TOGAF ADM*. Sistem yang terstruktur dan terintegrasi dengan baik mengikuti perkembangan IT serta memberikan rekomendasi dan *blueprint* mengenai sistem perancangan Wisata Situ Gunung agar dapat meningkatkan pelayanan serta mempermudah dalam operasional sehari-hari.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat pada pihak pengelola wisata dalam mengelola tempat Wisata Situ Gunung membantu pengembangan, proses arsitektur teknologi informasi dan mempermudah dalam mengimplemntasikan perancangan ini.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti mengambil judul **“Perancangan Enterprise Architecture Sistem Informasi Pada Wisata Situ Gunung Menggunakan Model Togaf Adm (Studi Kasus : Kadudampit, Sukabumi)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil uraian latar belakang diatas maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang Sistem Informasi pada wisata Situ Gunung menggunakan metode *the open group architecture framework (TOGAF)*?
- b. Bagaimana perancangan Sistem Informasi wisata Situ Gunung dapat membantu pengelola wisata dalam mengoptimalkan pekerjaan serta mempermudah pengunjung dalam mengetahui seputar Wisata Situ Gunung?
- c. Bagaimana *user interface* dari Sistem Informasi wisata Situ Gunung?
- d. Bagaimana proses pergantian pengelolaan situs lama kesitus yang baru?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka batasan masalah penelitian sebagai berikut:

- a. Perancangan ini terbatas hanya untuk wisata Situ Gunung yang berlokasi di Kabupaten Sukabumi.
- b. Perancangan Sistem Informasi wisata ini menggunakan *the open group architecture framework (TOGAF)* dengan penyajian informasi pada Sistem Informasi wisata meliputi pemesanan tiket online, pembelian tiket, restoran, pengelolaan data: pegawai, paket, layanan dan pengunjung.
- c. Hasil akhir berupa *prototype* sistem informasi wisata berbasis *website*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian seputar wisata Situ Gunung sebagai berikut:

- a. Mempermudah karyawan dalam mengelola data tempat wisata secara terintegrasi.
- b. Pengunjung dapat mengetahui lebih rinci mengenai tempat wisata Situ Gunung serta pengunjung dapat melakukan pembelian tiket secara online melalui sistem yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun.
- c. Menciptakan sebuah kerangka kerja *TOGAF* atau *blueprint* sehingga nantinya dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengimplementasian pembuatan sistem untuk meningkatkan pelayanan informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Dapat membantu dan mempermudah karyawan dalam mengelola tempat wisata.
- b. pengunjung dapat melakukan pembelian tiket secara online dan mendapatkan informasi melalui system yang sudah dirancang menggunakan model *TOGAF Architecture Development Method (ADM)*.

1.6 Sistematika Penulis

Berikut ini adalah sistematika penulisan yang disusun secara sistematis untuk mempermudah pembaca memahami penelitian ini:

BAB I : Pendahuluan

Merupakan bab yang berisi tentang gambaran umum dari permasalahan yang akan diteliti, terdapat beberapa topik yang dibahas pada pendahuluan yaitu latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Menuliskan tentang referensi dari jurnal atau dokumen lain yang berkaitan dengan topik penelitian, menguraikan mengenai penelitian terkait, landasan teori dan kerangka berpikir.

BAB III : Metodologi Penelitian

Pada bab ini mendeskripsikan tentang alur atau tahapan penelitian, metode pengumpulan data dan jadwal penelitian.

BAB IV : Hasil dan Pembahasan

Menguraikan hasil dan pembahasan dari permasalahan yang ada di tempat wisata Situ Gunung, menerapkan metode *the open group architecture framework (TOGAF)*, dan perancangan sistem.

BAB V : Penutup

Berisi tentang kesimpulan dan saran

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rangkaian penelitian yang telah dilakukan di Wisata Situ Gunung dapat diambil kesimpulan bahwa:

Perancangan *Enterprise Architecture* Sistem Informasi Wisata Situ Gunung dengan menggunakan Model *TOGAF ADM* membawa dampak positif yang signifikan bagi keseluruhan operasional dan pengelolaan perusahaan. *TOGAF ADM* membuktikan diri sebagai kerangka kerja yang kokoh dan terstruktur, mampu memenuhi kebutuhan bisnis dengan efektif. Melalui pendekatan ini, tercapai keterpaduan yang optimal dalam elemen-elemen sistem, mulai dari pemesanan hingga manajemen data pelanggan. Keamanan sistem ditingkatkan melalui penerapan aspek keamanan yang terintegrasi, memastikan perlindungan data pelanggan dan mencegah potensi ancaman.

Fleksibilitas dan skalabilitas sistem memungkinkan untuk berkembang dan beradaptasi dengan perubahan lingkungan bisnis tanpa kesulitan. Peningkatan efisiensi operasional tercermin dalam penghilangan redundansi, optimalisasi sumber daya, dan efisiensi proses secara keseluruhan. Pengalaman pelanggan ditingkatkan melalui antarmuka pengguna yang intuitif dan proses pemesanan yang lebih lancar. Manajemen perubahan yang terkelola dengan baik memfasilitasi transisi yang mulus dari kondisi eksisting ke kondisi yang diinginkan.

Keterlibatan aktif stakeholder sepanjang siklus hidup perancangan memberikan kepastian bahwa kebutuhan dan harapan mereka terpenuhi. Secara keseluruhan, perancangan *Enterprise Architecture* menggunakan Model *TOGAF ADM* membawa kemajuan menuju landasan yang kokoh dan adaptif, mendukung pertumbuhan bisnis yang berkelanjutan dan meningkatkan pengalaman baik pelanggan maupun pihak internal perusahaan.

Evaluasi terhadap prototipe dilakukan dengan menggunakan *System Usability Scale (SUS)*. Hasil penelitian yang menghasilkan angka 70 dengan grade C menunjukkan bahwa prototipe mempunyai ambang kegunaan yang baik sehingga memungkinkan untuk digunakan dan mendukung desain yang diusulkan.

5.2 Saran

Saran dari perancangan Enterprise Architecture Sistem Informasi Wisata Situ Gunung menggunakan Model TOGAF ADM dapat difokuskan pada beberapa aspek kunci untuk memastikan keberhasilan implementasi dan manfaat jangka panjang. Pertama, disarankan untuk terus memprioritaskan pengalaman pelanggan dengan mengoptimalkan antarmuka pengguna, meningkatkan kecepatan pemesanan tiket, dan menyediakan layanan tambahan yang memperkaya pengalaman kepada pengunjung. Kedua, perlu diberikan perhatian khusus pada aspek keamanan sistem, termasuk implementasi langkah-langkah keamanan tingkat tinggi, pemantauan proaktif, dan tindakan pencegahan untuk melindungi data pelanggan serta integritas sistem. Terakhir, saran untuk tetap fokus pada skalabilitas dan fleksibilitas sistem agar dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan kebutuhan bisnis dan teknologi di masa mendatang. Dengan memperhatikan ketiga aspek ini, perancangan *Enterprise Architecture* mereka tidak hanya mendukung kebutuhan saat ini tetapi juga memberikan dasar yang kuat untuk pertumbuhan berkelanjutan dan adaptasi terhadap perubahan industri dan teknologi.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Saepudin, E. Pudarwati, C. Warman, S. Sihabudin, and G. Giri, "Perancangan Arsitektur Sistem Pemesanan Tiket Wisata Online Menggunakan Framework Zachman," *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 11, no. 2, pp. 162–171, 2022, doi: 10.32736/sisfokom.v11i2.1415.
- [2] U. Ulmi, A. P. G. Putra, Y. D. P. Ginting, I. L. Laily, F. Humani, and Y. Ruldeviyani, "Enterprise Architecture Planning for Enterprise University Information System Using the TOGAF Architecture Development Method," *IOP Conf. Ser. Mater. Sci. Eng.*, vol. 879, no. 1, 2020, doi: 10.1088/1757-899X/879/1/012073.
- [3] S. Saepudin, L. Lavivah, and C. Warman, "Penerapan Zachman Framework Dalam Perancangan Sistem Informasi Akademik biMBA AIUEO," *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 9, no. 4, pp. 3051–3064, 2022, [Online]. Available: <http://jurnal.mdp.ac.id>.
- [4] S. R. S. M. S. T. K. S. S. Asep, "Perancangan Enterprise Architecture Pendaftaran Uji Kir," vol. 2020, no. Semnasif, 2020.
- [5] S. T. Kareksi and S. Saepudin, "Perancangan Federal Enterprise Architecture Framework Pengelolaan Surat Pada Dinas Perhubungan Kabupaten Sukabumi," *is Best Account. Inf. Syst. Inf. Technol. Bus. Enterp. this is link OJS us*, vol. 6, no. 1, pp. 76–90, 2021, doi: 10.34010/aisthebest.v6i1.4901.
- [6] W. Pudyawardana, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada Restoran Lamongan Cahaya," *ALMUISY J. Al Muslim Inf. Syst.*, vol. II, no. 1, p. 2023, 2023.
- [7] P. Singgri, F. Putri A, M. I. Alparizi, and N. Hanifah, "Perancangan Arsitektur Sistem Informasi Berbasis Website Menggunakan Kerangka Kerja Zachman," *Jumistik (Jurnal Manaj. Inform. Sist. Inf. dan Teknol. Komputer)*, vol. 1, no. 1, pp. 66–73, 2022, [Online]. Available: www.ojs.amiklps.ac.id.
- [8] L. Lathifah, "Penerapan Enterprise Architecture pada Penerimaan Mahasiswa Baru menggunakan TOGAF di Universitas X Palembang," *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 7, no. 3, pp. 647–655,

- 2020, doi: 10.35957/jatisi.v7i3.565.
- [9] F. Thaib and A. R. Emanuel, “Perancangan Enterprise Architecture UNIPAS Morotai Menggunakan TOGAF ADM,” *Teknika*, vol. 9, no. 1, pp. 1–8, 2020, doi: 10.34148/teknika.v9i1.247.
- [10] T. Susilowati, S. Sucipto, W. Widiyanto, and M. Dewi, “Penerapan Togaf Adm Pada Arsitektur Sistem Informasi Absensi Dan Penggajian Di Desa Sri Purnomo,” *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 5, no. 3, pp. 234–241, 2023, doi: 10.47233/jteksis.v5i3.824.
- [11] I. Rosalina, Y. Nurhadryani, and I. Hermadi, “Analisis penerapan good university governance pada pelayanan administrasi akademik dan kemahasiswaan menggunakan TOGAF ADM,” *J. Pendidik. Inform. dan Sains*, vol. 11, no. 1, pp. 52–56, 2022, doi: 10.31571/saintek.v11i1.3797.
- [12] V. Syahro, R. Aprianto, B. Fajrina, S. Rahayu, M. A. Safitri, and P. Rahayu, “Redefinisi Pelayanan Kesehatan: Penerapan TOGAF ADM dalam Perencanaan Arsitektur Enterprise Puskesmas Mandiri,” vol. 10, pp. 1–7, 2024.
- [13] A. Agung Kurniawan, R. Muhammad Suri, T. Informasi, and U. Muhammadiyah Muara Bungo, “Perancangan Transformasi Digital Enterprise Arsitektur Model Pengembangan Togaf Lembaga Kursus Oreo Learning,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 2, no. 1, pp. 91–96, 2024, doi: 10.52060/juptik.v2i1.2096.
- [14] A. Munazilin, J. KHR Syamsul Arifin, K. Banyuputih, K. Situbondo, and J. Timur, “Perancangan Arsitektur Interprise Dalam Organisasi Kemahasiswaan BEM Saintek Dengan Menggunakan Metode Togaf,” *Juni*, vol. 7, no. 1, pp. 179–187, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.55606/isaintek.v7i1.215>.
- [15] E. D. Madyatmadja, L. Kusumawati, S. P. Jamil, W. Kusumawardhana, S. Informasi, and U. B. Nusantara, “PERANCANGAN ENTERPRISE ARCHITECTURE PADA YAYASAN SEKOLAH XYZ DENGAN MENGGUNAKAN TOGAF FRAMEWORK,” *Raden Ario Damar*, vol. 7, no. 1, pp. 55–62, 2021.
- [16] Y. Iskandar and T. Dikrilah, “PERANCANGAN ENTERPRISE

- ARCHITECTURE MENGGUNAKAN TOGAF,” *J. Teknol. TECHNOSCIENTIA*, vol. 1, no. 1, pp. 35–41, 2023.
- [17] M.- Mei Mei and J. F. Andry, “The Alignment of Business Process In Event Organizer And Enterprise Architecture Using TOGAF,” *JUTI J. Ilm. Teknol. Inf.*, vol. 17, no. 1, p. 21, 2019, doi: 10.12962/j24068535.v17i1.a734.
- [18] A. Suseno, J. Arifin, and S. Sutrisno, “Analisis Value Chain Management pada Usaha Mikro Kecil dan Menengah di Indonesia,” *Go-Integratif J. Tek. Sist. dan Ind.*, vol. 1, no. 01, pp. 24–33, 2020, doi: 10.35261/gijtsi.v1i01.4294.
- [19] C. M. Lengkong, R. Sengkey, and A. Sugiarto, “Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Minahasa,” *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 1, pp. 15–20, 2019.
- [20] A. Amani Bestari, A. Voutama Sistem Informasi, U. H. Singaperbanga Karawang Jl Ronggo Waluyo, K. Telukjambe Timur, and K. Karawang, “Penerapan Uml Pada Sistem Informasi Pengaduan Masyarakat Berbasis Web,” *J. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 8, no. 3, pp. 2655–2662, 2024.
- [21] E. Kurniawan, N. Nofriadi, and A. Nata, “Penerapan System Usability Scale (Sus) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi Di Stmik Royal,” *J. Sci. Soc. Res.*, vol. 5, no. 1, p. 43, 2022, doi: 10.54314/jssr.v5i1.817.
- [22] M. Dermawan Mulyodiputro, V. Yoga, and P. Ardhana, “Pengujian Usability Sistem Informasi Akademik (SISKA) Universitas Qamarul Huda Badaruddin Menggunakan System Usability Scale (SUS),” *Sij*, vol. 6, no. 2, pp. 421–427, 2023.