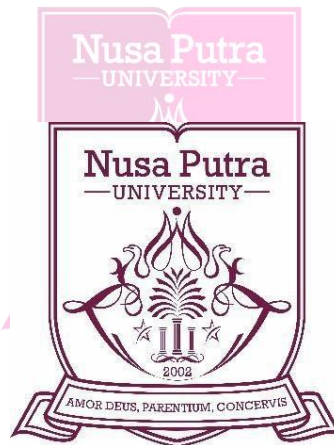


**PENERAPAN TOGAF ADM PADA PERANCANGAN
SISTEM INFORMASI BISNIS DI AGENCY LUSKA CREATIVE**

SKRIPSI

SALSABILA

20200050047



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

**PENERAPAN TOGAF ADM PADA PERANCANGAN
SISTEM INFORMASI BISNIS DI AGENCY LUSKA CREATIVE**

SKRIPSI

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

SALSABILA

2020050047



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

JUNI 2024

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PENERAPAN TOGAF ADM PADA PERANCANGAN SISTEM
INFORMASI BISNIS DI AGENCY LUSKA CREATIVE

NAMA : SALSABILA

NIM : 20200050047

“Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya 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 Sistem Informasi saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.



PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PENERAPAN TOGAF ADM PADA PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
BISNIS DI AGENCY LUSKA CREATIVE
NAMA : SALSABILA
NIM : 20200050047

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 (S. Kom).

Sukabumi, 02 Juli 2024

Pembimbing I

Falentino Sembiring, M.Kom
NIDN. 0408029102

Pembimbing II

Rieska Rahayu Ayuningsih, S.T., M.Kom
NIDN. 0407058603

Ketua Penguji

Adhitia Erfina, S.T., M.Kom
NIDN. 0417049102

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. 0402037410

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayah serta karunia – Nya. Dengan ketulusan hati ini, peneliti persembahkan rasa terima kasih kepada kedua orangtua tercinta Bapak Slamet Santoso dan Ibu Nurhasanah serta adik perempuan Lusyana Fachturahta yang telah memberikan kepercayaan kepada peneliti untuk melanjutkan pendidikan hingga tahap ini, yang telah mengorbankan segalanya untuk peneliti, selalu memberikan dukungan dan semangat untuk melalui proses skripsi ini dengan hati yang tulus dan penuh kesabaran, serta tiada hentinya selalu mendo'akan yang terbaik untuk peneliti di setiap langkah yang penulis lalui.



Abstract

Curently, the need for IS/IT is very useful for the progress of the company, by implementing good IS/TI can produce more effective and efficient output. Agency Luska Creative is one of the business entities that provides markeint services, the business entities that provides markein services, the business processes carried out are still manual and assisted by supporting Software such as Microsoft Office. Agency Luska Creative also does not have a Business Information System that can accommodate activities from various divisions so that in some of its business process activities there are obstacles such as less that optimal in their work. The Application of TOGAF ADM is one of the right methods in this study because it can help the researcher in designing Enterprise Architecture in a structured manner and can produce a Bluepirnt for designing a Business Information System which is expected to help the companies to meet system needs in the process of improving the performance of each ongoing business process.

Keywords: *Enterprise Architecture, Design, TOGAF ADM*



Abstrak

Saat ini kebutuhan SI/TI sangat bermanfaat untuk kemajuan perusahaan, dengan menerapkan SI/TI yang baik dapat menghasilkan output yang lebih efektif dan efisien. *Agency Luska Creative* adalah salah satu perusahaan yang bergerak pada layanan jasa, proses bisnis yang dilakukan pun masih manual dan dibantu dengan *Software* pendukung seperti Microsoft Office. *Agency Luska Creative* juga belum memiliki sebuah Sistem Informasi Bisnis yang dapat menampung kegiatan dari berbagai divisi sehingga dalam beberapa kegiatan proses bisnisnya mengalami keterhambatan seperti kurang maksimal dalam pengerjaannya. Penerapan TOGAF ADM merupakan salah satu metode yang tepat pada penelitian ini karena dapat membantu peneliti dalam merancang Enterprise Arhcitecture secara terstruktur dan dapat menghasilkan sebuah *Blueprint* perancangan Sistem Informasi Bisnis yang diharapkan dapat membantu perusahaan untuk memenuhi kebutuhan sistem dalam proses meningkatkan kinerja dari setiap proses bisnis yang berjalan.

Kata kunci: *Enterprise Architecture*, Perancangan, TOGAF ADM



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT serta rahmat dan karunia – Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan TOGAF ADM pada Perancangan Sistem Informasi Bisnis di *Agency Luska Creative*” ini dengan baik. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Fakultas Teknik Komputer dan Desain, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nusa Putra.

Penelitian skripsi ini bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam penerapan kerangka kerja TOGAF ADM dalam perancangan Sistem Informasi Bisnis yang lebih efektif dan efisien. Dalam proses penyusunan skripsi ini, saya mendapat banyak dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagaipihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, saya ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. **Bapak Dr. H. Kurniawan, S.T., M.Si., M.M.** selaku Rektor Universitas Nusa Putra.
2. **Bapak Anggy Pradiftha Junfithrana, S.Pd., M.T.** selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra.
3. **Bapak Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM.ASEAN.Eng** selaku Plh. Dekan Fakultas Teknik, Komputer dan Desain.
4. **Bapak Adhitia Erfina, S.T., M.Kom.** selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Putra.
5. **Bapak Falentino Sembiring, M.Kom.** selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
6. **Ibu Rieska Rahayu, M.Kom.** selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan masukan dan saran yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini.
7. **Para Bapak/Ibu Dosen Program Studi Sistem Informasi** Universitas Nusa Putra Sukabumi yang telah memberikan ilmu dan dukungan selama masa studi.
8. **Bapak Slamet Santoso** selaku ayah kandung saya yang selalu memberikan doa, dukungan, dan material yang tiada hentinya.
9. **Ibu Nurhasanah** selaku ibu kandung saya yang selalu memberikan saran dan masukan yang sangat berarti agar saya tidak putus asa dalam penyelesaian skripsi ini, dan tentunya kasih sayangnya yang tidak terhingga.

10. **Lusy Fachturrahma** selaku adik kandung saya, yang selalu memberikan saya pengertian yang sangat luar biasa hebatnya, menghadapi tingkah laku saya yang kadang berubah – ubah di saat sedang penyusunan skripsi ini.
11. **Kubu Akhir Hayat** selaku teman perkumpulan saya di masa kuliah dari awal saya menjadi Mahasiswa Baru hingga saat ini masih kebersamai, terima kasih.
12. **Lena Rismawati, Dea Novira, Siti Nurjanah, dan Viola Putri Mesa Rizona** selaku sahabat, saya mengucapkan terima kasih sebanyak – banyaknya atas suka dan duka yang telah kita lalui bersama – sama.
13. **Dan terakhir, kepada diri saya sendiri Salsabila.** Terima kasih sudah bertahan sejauh ini, terima kasih telah berusaha sebaik mungkin, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, namun terima kasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terima kasih karena tidak memutuskan untuk menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin.

Penulis menyadari bahwa skripisi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat saya harapkan demi perbaikan. Amin Yaa Rabbal 'Alamiin.



Sukabumi, 06 Juni 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 : Salsabila
NIM : 20200050047
Program Studi : Sistem Informasi
Jenis karya : Skripsi

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

**"PENERAPAN TOGAF ADM PADA PERANCANGAN SISTEM
INFORMASI BISNIS DI AGENCY LUSKA CREATIVE"**

berserta 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 memublikasikan 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 2024

Yang menyatakan



(SALSABILA)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN PENULIS	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
Abstract.....	v
Abstrak	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
13.1	L
atar Belakang	1
13.2	R
umusan Masalah	2
13.3	B
atasan Masalah	2
13.4	T
ujuan Penelitian	2
13.5	M
anfaat Penelitian	2
13.6	S
istematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Penelitian Terkait	4
2.2 Landasan Teori.....	6
2.1.1 Pengertian <i>Enterprise Arhitecture</i>	6

2.1.2 Pengertian Sistem Informasi Bisnis	6
2.1.3 <i>Framework</i> TOGAF ADM	6
2.1.4 Pengertian <i>UML</i>	8
2.1.5 Pengertian Figma	8
2.1.6 Pengertian <i>Prototype</i>	8
2.1.7 Pengertian Metode <i>System Usability Scale (SUS)</i>	8
2.3 Kerangka Pemikiran.....	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	10
3.1 Tahapan Penelitian	10
3.1.1 Mengidentifikasi Masalah	10
3.1.2 Pengumpulan Data.....	10
3.1.3 Penerapan <i>framework</i> TOGAF ADM	11
3.2 Sumber Data	11
3.2.1 Data Primer.....	11
3.2.2 Data Sekunder	11
3.3 Metode Perancangan <i>Enterprise Architecture</i>	11
3.3.1 <i>Phase Preliminary</i>	11
3.3.2 <i>Requirement Management</i>	12
3.3.3 <i>Phase A. Architecture Vision</i>	12
3.3.4 <i>Phase Business Architecture</i>	12
3.3.5 <i>Phase C. Information Systems Architecture</i>	12
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	14
4.1 Analisis Model TOGAF Architecture Development Method	14
4.1.1 <i>Preliminary Phase</i>	14
4.1.1.1 <i>Principle Catalog</i>	14
4.1.1.2 Identifikasi 5 W +1 H.....	15

4.1.2 Requirement Management	16
4.1.2.1 Core Businesss	16
4.1.2.2 Issue Organisasi.....	16
4.1.2.3 Solusi Bisnis.....	17
4.1.3 Architecture Vision.....	17
4.1.3.1 Profil Perusahaan.....	17
4.3.2.2 Visi dan Misi Perusahaan.....	17
4.1.3.2 Lokasi Perusahaan.....	18
4.1.3.3 Analisis Value Chain	18
4.1.4 Business Architecture.....	20
4.1.5 Information System Architecture.....	21
4.1.5.1 Arsitektur Aplikasi	22
4.1.5.2 Arsitektur Data.....	30
4.1.5.3 Teknologi Jaringan.....	31
4.2 Hasil Blueprint Perancangan Enterprise Architecture (EA).....	32
4.3 Hasil Implementasi Sistem Informasi Agency Bisnis di Agency Luska Creative	3
3	
4.4 Pengujian Usability.....	45
4.5 Metode Analisis Data	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	47
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA.....	48

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 <i>Principle Catalog</i>	14
Tabel 4. 2 Identifikasi 5 W + 1 H.....	15
Tabel 4. 3 Usulan <i>Software</i>	32
Tabel 4. 4 Usulan <i>Hardware</i>	32
Tabel 4. 5 Nilai skor pada <i>SUS</i>	45
Tabel 4. 6 Hasil nilai pada <i>SUS</i>	46
Tabel 4. 7 Daftar Pertanyaan.....	46
Tabel 4. 8 Hasil pertanyaan skor responden <i>user klien</i>	47
Tabel 4. 9 Hasil skor pertanyaan <i>Agency Luska Creative</i>	49
Tabel 4. 10 Hasil perhitungan <i>SUS</i> pada responden <i>user klien</i>	49
Tabel 4. 11 Hasil perhitungan <i>SUS</i> pada <i>Agency Luska Creative</i>	51



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Fase TOGAF ADM.....	6
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	9
Gambar 4. 1 Logo <i>Agency Luska Creative</i>	17
Gambar 4. 2 Lokasi <i>Agency Luska Creative</i>	18
Gambar 4. 3 Analisis <i>Value Chain</i>	19
Gambar 4. 4 <i>Use Case</i> yang Sedang Berjalan	20
Gambar 4. 5 <i>Use Case</i> yang diusulkan	21
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram</i> Masuk <i>Klien</i>	22
Gambar 4. 7 <i>Activity Diagram</i> Daftar <i>Klien</i>	23
Gambar 4. 8 <i>Activity Diagram</i> halaman utama.....	23
Gambar 4. 9 <i>Activity Diagram</i> halaman layanan	24
Gambar 4. 10 <i>Activity Diagram</i> Pesanan.....	24
Gambar 4. 11 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran	25
Gambar 4. 12 <i>Activity Diagram</i> keluar user <i>klien</i>	25
Gambar 4. 13 <i>Activity Diagram</i> Masuk Admin.....	26
Gambar 4. 14 <i>Activity Diagram</i> Daftar Admin.....	27
Gambar 4. 15 <i>Activity Diagram</i> Dashboard Admin.....	27
Gambar 4. 16 <i>Activity Diagram</i> Layanan Admin	28
Gambar 4. 17 Dashboard Data Pesanan.....	28
Gambar 4. 18 <i>Activity Diagram</i> Proses Pesanan.....	28
Gambar 4. 19 <i>Activity Diagram</i> Keluar Admin	29
Gambar 4. 20 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	29
Gambar 4. 21 <i>Class Diagram</i>	30
Gambar 4. 22 Perancangan <i>Database</i>	31
Gambar 4. 23 Arsitektur Jaringan	31
Gambar 4. 24 <i>Blueprint</i> yang dihasilkan.....	33
Gambar 4. 25 Perancangan <i>Interface</i> halaman <i>klien</i>	33

Gambar 4. 26 Perancangan <i>Interface</i> halaman masuk	34
Gambar 4. 27 Perancangan <i>Interface</i> halaman daftar <i>klien</i>	34
Gambar 4. 28 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Beranda	35
Gambar 4. 29 Perancangan <i>Interface</i> halaman layanan	35
Gambar 4. 30 Perancangan <i>Interface</i> halaman layanan <i>advertising</i>	36
Gambar 4. 31 Perancangan <i>Interface</i> halaman layanan <i>Social Media Management</i>	36
Gambar 4. 32 Perancangan <i>Interface</i> halaman layanan <i>Paket Buzzer</i>	37
Gambar 4. 33 Perancangan <i>Interface</i> halaman pembayaran	37
Gambar 4. 34 Perancangan <i>Interface</i> halaman faktur	38
Gambar 4. 35 Perancangan <i>Interface</i> halaman proses pesanan	38
Gambar 4. 36 Perancangan <i>Interface</i> halaman saran layanan.....	39
Gambar 4. 37 Perancangan <i>Interface</i> halaman keluar user <i>klien</i>	39
Gambar 4. 38 Perancangan <i>Interface</i> Dashboard Admin	40
Gambar 4. 39 Perancangan <i>Interface</i> Data Layanan.....	40
Gambar 4. 40 Perancangan <i>Interface</i> halaman tambah layanan	41
Gambar 4. 41 Perancangan <i>Interface</i> halaman lihat layanan.....	41
Gambar 4. 42 Perancangan <i>Interface</i> halaman edit	42
Gambar 4. 43 Perancangan <i>Interface</i> halaman hapus	42
Gambar 4. 44 Perancangan <i>Interface</i> halaman data <i>klien</i>	43
Gambar 4. 45 Perancangan <i>Interface</i> halaman data pesanan.....	43
Gambar 4. 46 Perancangan <i>Interface</i> halaman proses pesanan	44
Gambar 4. 47 Perancangan <i>Interface</i> halaman keluar Admin	44
Gambar 4. 48 Rumus menghitung <i>SUS</i>	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Diri Peneliti.....	51
Lampiran 2. Bukti Wawancara.....	51



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital yang semakin berkembang, perusahaan di berbagai sektor industri harus beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan teknologi informasi untuk tetap kompetitif. Penerapan SI/TI pada proses bisnis semakin sangat dibutuhkan oleh perusahaan, hampir semua bisnis di sektor industri mengandalkan teknologi untuk menjalankan bisnisnya agar menjadi lebih efektif dan efisien. [1]

Agency Luska Creative merupakan salah satu badan usaha yang berfokus pada jasa layanan marketing dan sudah berdiri pada tahun 2019. Perusahaan ini terletak di Jalan Kembang Kerep No. 64, Meruya Utara, Kembangan, Jakarta Barat – 11620. Proses bisnis yang ada di *Agency Luska Creative* masih manual, dengan salah satu aplikasi perangkat lunak yaitu Microsoft Office untuk memproses data sehingga yang terjadi yaitu tidak adanya integrasi antara satu aktivitas dengan aktivitas yang lain sehingga sulitnya untuk berkoordinasi bertukar data karena semuanya dilakukan secara terpisah tanpa integrasi. [2]

Dari penjelasan yang ada, maka dibutuhkan suatu perancangan enterprise architecture untuk mengelola aktivitas proses bisnis di *Agency Luska Creative*. *The Open Group Architecture Framework (TOGAF)* merupakan salah satu kerangka kerja yang digunakan untuk merancang serta mengelola pengembangan dan hasil akhir dari *Enterprise Architecture*. [3] *TOGAF ADM (Architecture Development Method)* yaitu elemen terpenting dari *TOGAF*, yang menggambarkan bagaimana arsitektur perusahaan dikembangkan. Untuk memastikan bahwa perancangan sistem informasi bisnis ini bermanfaat untuk proses bisnis dan memenuhi visi dan tujuan perusahaan, kerangka *TOGAF ADM* juga menampilkan tahapan yang komprehensif dan memiliki struktur yang terorganisir.

Perancangan *Enterprise Architecture* adalah saran yang cukup baik bagi perusahaan, *Agency Luska Creative* memerlukan sebuah perancangan Sistem informasi bisnis agar perusahaan lebih mudah dalam mengelola proses bisnis

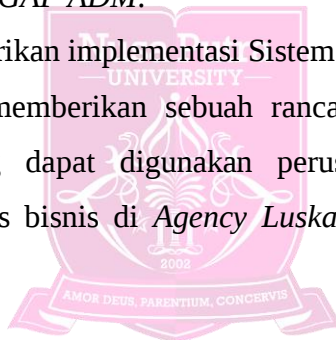
dan juga mampu menyelaraskannya dengan SI/TI. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengangkat topik penelitian dengan judul **“PENERAPAN TOGAF ADM PADA PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BISNIS DI *AGENCY LUSKA CREATIVE*”**.

1.2 Rumusan Masalah

Agency Luska Creative belum tersedia sistem informasi bisnis yang dapat menampung berbagai kegiatan proses bisnisnya agar lebih selaras dengan pemanfaatan SI/TI saat ini.

1.3 Batasan Masalah

1. Objek penelitian ini dilakukan di *Agency Luska Creative*.
2. Framework yang digunakan *The Open Group (TOGAF) ADM*.
3. Penelitian ini dibatasi dari tahap preliminary sampai Phase C. *Information System Architecture TOGAF ADM*.
4. Penelitian tidak memberikan implementasi Sistem Informasi Bisnis secara nyata, namun hanya memberikan sebuah rancangan *Blueprint* sistem informasi bisnis yang dapat digunakan perusahaan sebagai acuan kedepannya agar proses bisnis di *Agency Luska Creative* lebih selaras dengan SI/TI.



1.4 Tujuan Penelitian

Menghasilkan sebuah rancangan sistem informasi bisnis yang dapat menampung berbagai kegiatan bisnis agar lebih selaras dengan SI/TI saat ini.

1.5 Manfaat Penelitian

Sebuah rancangan sistem informasi bisnis yang dihasilkan dapat digunakan oleh *Agency Luska Creative* guna mendukung proses bisnis agar selaras dengan strategi SI/TI.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini terdiri dari 3 (tiga) sub-bab yaitu penelitian terkait, landasan teori, dan kerangka pemikiran.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

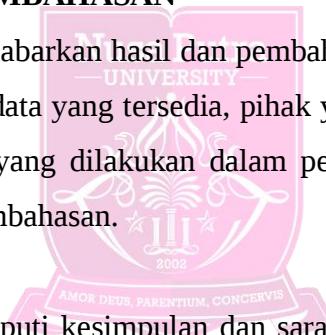
Pada bab ini berisi metode pengumpulan data serta langkah-langkah yang digunakan untuk perancangan *Enterprise Architecture* sebuah sistem informasi bisnis dengan menggunakan framework TOGAF ADM.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjabarkan hasil dan pembahasan yang meliputi alat yang digunakan, data yang tersedia, pihak yang terlibat, dan semua langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian sehingga dapat menghasilkan pembahasan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini meliputi kesimpulan dan saran yang berisi ringkasan dari bab sebelumnya, yakni Bab IV hasil dan penelitian yang membahas tentang ketercapaian tujuan penelitian.





BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa *Agency Luska Creative* dalam menjalankan aktivitas proses bisnisnya masih menggunakan Microsoft Office sebagai *Software* yang membantu dalam aktivitas proses bisnisnya sehari – hari. Sehingga yang terjadi dalam proses penyebaran datanya masih belum terintegrasi dengan baik. Maka dari itu, penelitian ini menghasilkan sebuah perancangan *Enterprise Architecture* agar proses bisnis yang ada di *Agency Luska Creative* lebih selaras dengan strategi bisnis SI/TI saat ini. Perancangan ini menghasilkan sebuah perancangan *Enterprise Architecture* dengan berupa *Blueprint* (cetak biru), dan arsitektur TOGAF ADM yang dimulai dari tahap preliminary phase sampai dengan *Phase C. Information System Architecture* (meliputi Arsitektur Aplikasi, Aplikasi Data, dan Aplikasi Teknologi).

5.2 Saran

Mungkin jika kedepannya terdapat penambahan layanan yang ada di *Agency Luska Creative*, perancangan yang telah dibuat ini perlu disesuaikan kembali dengan kondisi terbaru yang ada di *Agency Luska Creative*. Diharapkan pula untuk kedepannya *Agency Luska Creative* dapat terus mengembangkan dan memelihara Sistem yang apabila nantinya akan diimplementasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Bagus Bambang Sumantri, R. Suryani, and R. Agus Setiawan, "Pelatihan Desain Prototipe Sistem Informasi Siswa SMK Menggunakan FIGMA," *J. Pengabd. Masy.*, vol. 2, no. 3, p. 2023, 2023.
- [2] D. A. Renanda and P. Nerisafitra, "Perancangan Enterprise Architecture pada PT Semanggi Mas Sejahtera Menggunakan TOGAF," *JEISBI (Journal Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.)*, vol. 4, no. 1, pp. 38–49, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/51104>
- [3] M. Firdaus, "Perancangan Enterprise Arsitektur Menggunakan TOGAF ADM Di Bea Cukai Tanjung Pandan pada Aplikasi SIMPORA," *J. Inform.*, vol. 3, pp. 6–12, 2024, [Online]. Available: <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/JI/article/view/1440%0Ahttps://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/JI/article/download/1440/1127>
- [4] M. Saefudin and S. Ahmad Perdana, "Digital System UI/UX Design Management Submission of Agricultural Cost Loans Using Figma Software," *JISICOM (Journal Inf. Syst. Informatics Comput.)*, vol. 7, no. 1, pp. 74–85, 2023, doi: 10.52362/jisicom.v7i1.1090.
- [5] W. F. M. Haryono, R. Mulyana, and N. Ambarsari, "Perancangan Information System Architecture Menggunakan Togaf Adm Pada Fungsi Promosi (Studi Kasus: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Pemerintah Kabupaten Bandung Barat)," *Fountain Informatics J.*, vol. 5, no. 1, p. 1, 2019, doi: 10.21111/fij.v5i1.3312.
- [6] E. Meikhati, K. Khusnaini, and N. Natasha Ayu Safira, "Pendekatan TOGAF Architecture Development Method Sebagai Perencanaan Strategi Sistem Informasi Penjualan Zolla Cosmetic," *DutaCom*, vol. 17, no. 1, pp. 37–49, 2023, doi: 10.47701/dutacom.v17i1.3793.
- [7] 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.
- [8] S. R. S. M. S. T. K. S. S. Asep, "Perancangan Enterprise Architecture Pendaftaran Uji Kir," vol. 2020, no. Semnasif, 2020.
- [9] R. M. Sani and I. K. Ari Mogi, "Penerapan Metode System Usability Scale dalam Pengujian Rancangan Sistem Rekomendasi Tempat Penyewaan Kendaraan Bermotor," *J. Nas. Teknol. Inf. dan Apl.*, vol. 1, no. 1, pp. 493–500, 2022.
- [10] M. P. Eugenia, M. Abdurrofi, B. Almahenzar, and A. Khoirunnisa, "Pendekatan Metode User-Centered Design dan System Usability Scale dalam Redesain dan Evaluasi Antarmuka Website," *Semin. Nas. Off. Stat.*, vol. 2022, no. 1, pp. 573–584, 2022, doi: 10.34123/semnasoffstat.v2022i1.1454.
- [11] M. Okty Dea Pratama and S. Suwarni, "Pengembangan Prototipe Desain User Interface & User Experience (UI/UX) Pada Aplikasi OSS URINDO Menggunakan FIGMA," *J. Teknol. Inf.*, vol. 8, no. 2, pp. 155–166, 2022, doi: 10.52643/jti.v8i2.2772.
- [12] A. cahya Pramuditia, "Pengujian Usability Pada Prototype Sistem," *J. Tek. Informatika*, vol. 2, no. 2, pp. 0–5, 2023.
- [13] R. Anderson and J. F. Andry, "Perancangan Enterprise Arsitektur

- Menggunakan Framework Togaf (Studi Kasus PT. Ikido Jorr Sepatu Indo),” *Ultim. InfoSys J. Ilmu Sist. Inf.*, vol. 12, no. 1, pp. 58–66, 2021.
- [14] R. S. Marlianti and S. Saepudin, “Perancangan Enterprise Architecture Sistem Informasi Terminal Menggunakan Model TOGAF ADM (Studi Kasus: Terminal Tipe B Palabuhanratu),” *Teknika*, vol. 10, no. 2, pp. 137–145, 2021, doi: 10.34148/teknika.v10i2.367.
- [15] V. Soraya and W. S. Sari, “Perancangan Enterprise Architecture Sistem Informasi dengan Menggunakan Framework TOGAF ADM pada CV. Garam Cemerlang,” *JOINS (Journal Inf. Syst.*, vol. 4, no. 2, pp. 148–156, 2019, doi: 10.33633/joins.v4i2.3054.
- [16] F. Z. Fahlevi, F. Dewi, and D. Praditya, “Analisis dan Perancangan Enterprise Architecture Menggunakan TOGAF ADM di Unit Koleksi Penagihan,” *Media Online*, vol. 4, no. 1, pp. 583–591, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i1.1198.
- [17] N. S. Sasue and A. F. Wijaya, “Perencanaan Strategis Sistem Informasi Menggunakan Enterprise Architecture Planning (Eap) Framework,” *J. Bina Komput.*, vol. 3, no. 1, pp. 79–87, 2020, doi: 10.33557/binakomputer.v2i2.919.
- [18] A. S. Marjuki and R. Cahyana, “Penerapan Framework TOGAF-ADM dalam Perancangan Enterprise Architecture Desa Wisata,” *J. Algoritma*, vol. 18, no. 2, pp. 503–508, 2022, doi: 10.33364/algoritma/v.18-2.821.
- [19] F. M. Silaen and I. A. Mastan, “Perancangan Enterprise Architecture Menggunakan Togaf (Studi Kasus: SMA Maria Mediatrix),” *JBASE - J. Bus. Audit Inf. Syst.*, vol. 4, no. 2, pp. 32–40, 2021, doi: 10.30813/jbase.v4i2.3002.
- [20] K. Monita, A. Erfina, and C. Warman, “Perancangan Enterprise Architecture Menggunakan Framework TOGAF Architecture Development Method (TOGAF-ADM) Pada SMK Bina Mandiri 2,” *SISMATIK (Seminar Nas. Sist. Inf. dan Manaj. Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 327–334, 2021, [Online]. Available: <https://sismatik.nusaputra.ac.id/index.php/sismatik/article/view/43>
- [21] J.- Leonidas and J. F. Andry, “Perancangan Enterprise Architecture Pada Pt.Gadingputra Samudra Menggunakan Framework Togaf Adm,” *J. Teknoinfo*, vol. 14, no. 2, p. 71, 2020, doi: 10.33365/jti.v14i2.642.
- [22] N. Sari, I. Maita, S. Syaifullah, and M. Megawati, “Perancangan Enterprise Architecture Menggunakan TOGAF ADM,” *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 9, no. 1, p. 8, 2023, doi: 10.24014/rmsi.v9i1.19883.
- [23] U. Sholihah and S. Yunita, “JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika) Journal homepage: <https://jurnal.stkippgritulungagung.ac.id/index.php/jipi> PERANCANGAN ENTERPRISE ARCHITECTURE PADA PT. TRISATYA CIPTA HUTAMA MENGGUNAKAN TOGAF,” vol. 8, no. 3, pp. 959–970, 2023, [Online]. Available: <https://doi.org/10.29100/jipi.v4i1.781.3998>
- [24] D. P. Editha, B. Avon, and A. N. F. Asti, “Analisis dan perancangan enterprise architecture menggunakan pendekatan TOGAF ADM pada fungsi air tak berekening (studi kasus: Perusahaan Daerah Air ...,” *J. Teknol. Komput. Paluta*, vol. 1, no. 1, pp. 9–18, 2021, [Online]. Available: https://karya.brin.go.id/id/eprint/17287/1/Jurnal_Editha Dewi

- Purnamasari_Institut Teknologi dan Sains Paluta_2021-2.pdf
- [25] A. Prayogi, "Evaluasi dan Pengembangan Sistem Laporan Stok Barang Menggunakan Enterprise Resource Planning (ERP)," vol. 6, no. 1, pp. 10–21, 2024.
- [26] S. FIGMA and E. R. SAPUTRA, "Perancangan Ui Dan Ux Aplikasi Peminjaman Kendaraan Dinas Operasional Pada," *Repository.Nusamandiri.Ac.Id*, vol. 6, no. 1, pp. 22–29, 2024, [Online]. Available: <https://repository.nusamandiri.ac.id/repo/files/243828/download/11212978---EDDIANSYAH-RAGIL-SAPUTRA.pdf>
- [27] A. Panchal, A. Shah, and K. Kansara, "Digital Marketing - Search Engine Optimization (SEO) and Search Engine Marketing (SEM)," *Int. Res. J. Innov. Eng. Technol.*, vol. 5, no. 12, pp. 17–21, 2021, [Online]. Available: <https://www.proquest.com/scholarly-journals/digital-marketing-search-engine-optimization-seo/docview/2624160991/se-2?accountid=36937>
- [28] M. R. Nosa and S. Supatmi, "Analisa Dan Perancangan Enterprise Architecture Menggunakan Togaf ADM (Studi Kasus : Laboratorium Kesehatan Ikan dan Lingkungan Dinas Perikanan Kabupaten Bengkalis)," *J. Tata Kelola dan Kerangka Kerja Teknol. Inf.*, vol. 8, no. 2460-1799 P-ISSN: 1432-602743, pp. 80–87, 2022, [Online]. Available: <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/jtk3ti/article/view/8107/3282>
- [29] M. I. Indrawan, F. N. Salisah, I. Maita, F. Muttakin, and E. Saputra, "Perancangan Enterprise Architecture Menggunakan Togaf Adm pada SMP Nurul Falah Pekanbaru," *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 10, no. 1, pp. 768–782, 2023, doi: 10.35957/jatisi.v10i1.3534.
- [30] L. Lathifah, S. Suaidah, M. B. F, M. K. Anam, and F. Suandi, "Pemodelan Enterprise Architecture Menggunakan Togaf Pada Universitas X Palembang," *J. Teknoinfo*, vol. 15, no. 1, p. 7, 2021, doi: 10.33365/jti.v15i1.865.