

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan kemajuan teknologi komunikasi dan bidang ilmu pengetahuan lainnya dalam masyarakat, komputer memberikan banyak manfaat bagi penggunaannya, baik di bidang industri maupun di bidang lainnya. Dalam semua bidang hampir semua data dan informasi yang digunakan diubah ke dalam format digital yang sering disebut dengan sebutan Digitalisasi Data. Kelangsungan dan perkembangan organisasi atau perusahaan tersebut akan ditentukan oleh tingkat efektifitas organisasi dalam mengelola aset teknologi informasi dan sistem informasi yang ada tersebut, Begitu pula dengan sistem, sistem yang kurang baik dapat menyebabkan adanya kesalahan, kerusakan, kecurian dan lain sebagainya yang pada akhirnya mengurangi pendapatan perusahaan.

Sekolah Menengah Atas Sariputra merupakan salah satu institusi Pendidikan yang ada di Kota Jambi. dalam pelaksanaannya Sekolah Menengah Atas Sariputra masih menggunakan cara manual, belum diterapkan sistem informasi disetiap bidang akademik, perpustakaan, sarana dan prasarana. Aktivitas pada bidang tersebut dibantu oleh komputer, tetapi belum adanya sistem informasi yang terintegrasi antara satu bidang dengan bidang lainnya sehingga penggunaan data secara bersamaan belum bisa dilaksanakan, sistem pengolahan data saat ini menyebabkan informasi dan data yang dibutuhkan saat itu tidak tepat

pada waktunya dikarenakan sulitnya mengakses data dan informasi dari berkas yang ada.

Oleh sebab itu, dibutuhkan sebuah *Enterprise Architecture* untuk perencanaan dan pengelolaan suatu sistem besar yang bersifat kompleks. Menurut Soepomo [1], *Enterprise Architecture* mempunyai arti penting bagi organisasi sebab salah satu hasilnya adalah terwujudnya keselarasan antara Sistem informasi dan Teknologi Informasi dan kebutuhan bisnis, Pemanfaatan *Enterprise Architecture* menjadi sangat penting dengan datangnya era *e-bisnis* sehingga menimbulkan kebutuhan adanya *Enterprise Architecture* untuk menetapkan bagaimana mencapai integrasi layanan dan aplikasi tersebut

Enterprise diartikan sebagai kumpulan organisasi apapun yang memiliki tujuan-tujuan. *Enterprise* dapat merupakan sebuah badan pemerintahan, sebuah korporasi keseluruhan, sebuah divisi perusahaan, departemen tunggal atau sebuah rantai organisasi yang berjauhan secara geografis tetapi saling terkait oleh kepemilikan dan *Enterprise Architecture* adalah Cetak biru atau *Blueprint* organisasi yang menentukan bisnis, informasi dan teknologi yang digunakan agar mencapai misi dalam organisasi.

Konsep dalam perancangan Enterprise Architecture pada SMA Sariputra adalah menggunakan The Open Group Architecture Framework (TOGAF), TOGAF merupakan kerangka kerja dan metode yang diterima secara luas dalam pengembangan arsitektur perusahaan. TOGAF memberikan metode yang detail mengenai bagaimana membangun, mengelola dan mengimplementasikan *Enterprise Architecture* dan sistem informasi yang disebut dengan Architecture

Development Method (ADM)[2], Menurut Karunia [2], ADM merupakan metode generik yang berisikan sekumpulan aktivitas yang digunakan dalam memodelkan pengembangan arsitektur enterprise. Metode ini juga dibisa digunakan sebagai panduan atau alat untuk merencanakan, merancang, mengembangkan dan mengimplementasikan arsitektur sistem informasi untuk organisasi

Terdapat beberapa penelitian yang menggunakan TOGAF diantaranya adalah oleh Tinuk Sulandari (2015), yang membuat Perancangan *Enterprise Architecture* Menggunakan TOGAF *Architecture Development Method* (Studi Kasus : PT. Bali Double C), Ines Putri Karunia (2015), yang membuat Perancangan *Enterprise Architecture* Menggunakan TOGAF *Architecture Development Method* (Studi Kasus: Dinas Tata Kota, Bangunan dan Pemukiman Kota Tangerang Selatan), Irfan Nur Aulia (2016), yang membuat Perencanaan Arsitektur Perusahaan Pada Instalasi Rawat Jalan RSJ Menur Surabaya Dengan Kerangka Kerja TOGAF ADM, Latjuba Sofyana STT (2017), yang membuat Perencanaan Arsitektur Enterprise Dengan Kerangka Kerja TOGAF (*The Open Group Architecture Framework*) Pada PT. Puma Logistics Indonesia. Dalam keempat penelitian diatas pemilihan *framework* TOGAF dipilih karena mampu mendeskripsikan perancangan *Architecture Enterprise* yang dibutuhkan dengan metode dan *tools*-nya yang detail.

Dari uraian permasalahan diatas penulis tertarik untuk mengajukan Skripsi tentang perencanaan *Enterprise Architecture* menggunakan TOGAF untuk mengoptimalkan pemanfaatan sistem dan mengembangkan penelitian yang mungkin telah dilakukan sebelumnya dengan menggunakan *Framework* TOGAF

dandan Siklus : *Preliminary, Architecture Vision, Business Architecture, Information System Architecture* dan *Technology Architecture* sesuai dengan TOGAF yang diajarkan di Universitas Dinamika Bangsa. Oleh sebab itu , judul yang akan diangkat untuk Skripsi ini adalah “**ANALISIS PERENCANAAN ARSITEKTUR ENTERPRISE DENGAN THE OPEN GROUP ARCHITECTURE FRAMEWORK PADA SMA SARIPUTRA**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan yang digunakan untuk membangun ulang sebuah sistem informasi yang telah ada sebelumnya di SMA Sariputra?
2. Kerangka kerja apa yang digunakan untuk membangun sistem sistem informasi terintegrasi?
3. Metode apa yang digunakan untuk mengumpulkan data?

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan terarah penulis menetapkan ruang lingkup penelitian meliputi :

1. Ruang Lingkup penelitian ini hanya pada SMA Sariputra
2. Metode pengumpulan data dengan metode Observasi dan Wawancara
3. Penelitian ini menggunakan TOGAF 9.1 dengan siklus *Preliminary, Architecture Vision, Business Architecture, Information System*

Architecture dan Technology Architecture. Sesuai dengan TOGAF yang diajarkan di Universitas Dinamika Bangsa.

1.4 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu :

1. Agar penulis dapat lebih memahami mengenai perancangan aritektur organisasi dengan metode TOGAF.
2. Agar mengetahui apakah penerapan IT sudah sesuai dengan visi misi Perusahaan.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Serta manfaat yang didapat dari penelitian, yaitu :

1. Penulis mendapatkan pengetahuan tambahan tentang TOGAF.
2. Bagi universitas mendapatkan tambahan referensi dan penelitian.
3. Bagi Lembaga yang diteliti mendapatkan informasi rancangan agar dapat diterapkan sebagai referensi kedepannya dan mencapai visi misi organisasi.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai keseluruhan penulisan Skripsi, penulis akan menguraikan secara singkat hal-hal yang akan dibahas dalam laporan ini.

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini digunakan untuk mengumpulkan beberapa referensi mengenai teori dan definisi yang dapat digunakan pada laporan maupun jurnal pihak lain yang bersangkutan dengan subjek penulisan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan lebih rinci mengenai metodologi yang dipakai yaitu TOGAF Versi 9.1 khususnya dari Preliminary Phase hingga Phase D : Technology Architecture.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini menjelaskan proses perencanaan enterprise architecture yang menggunakan TOGAF sebagai landasan dalam membangunnya serta menampilkan hasil berupa cetak biru yang diharapkan akan digunakan oleh objek penelitian untuk diterapkan pada proses bisnisnya.

BAB V : HASIL ANALISIS DAN REKOMENDASI

Bab hasil analisis dan rekomendasi merupakan bab penelitian yang berisi rangkuman hasil dokumentasi dan usulan yang diberikan peneliti untuk objek penelitian agar dapat menerapkan hasil penelitian yang dibahas bab sebelumnya.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini memuat tentang kesimpulan yang diambil penulis dan saran-saran yang sekiranya dapat bermanfaat pada SMA Sariputra.