

BAB V

REKOMENDASI ARSITEKTUR MASA DEPAN

Rekomendasi arsitektur masa depan merencanakan sistem informasi penduduk pada Kantor Desa Simpang Terusan dapat dimodelkan dengan struktur TOGAF *Architecture Development Method* (ADM). Struktur TOGAF ADM mempunyai tahapan proses. Tahapan proses tersebut *architecture vision, business architecture, information system architecture dan technology architecture.*

5.1 ARCHITECTURE VISION

5.1.1 Profil Organisasi

1. Profil Kantor

Nama Kantor : Kantor Desa Simpang Terusan

Alamat Kantor : Rt: 05, Lrg Bides , Desa Simpang Terusan, Kec. Muara
Bulian, Kabupaten Batang Hari Jambi.

Kode Pos : 36651

Website : -

2. Data Pegawai

Jumlah pegawai pada Kantor Desa Simpang Terusan seluruhnya 11 orang dapat dilihat pada Tabel 5.1 sebagai berikut:

Tabel 5. 1 Data Pegawai

PNS (orang)			PERANGKAT DESA (Orang)		
Pria	Wanita	Jumlah	Pria	Wanita	Jumlah
0	0	0	8	3	11

3. Data Kepala Desa, Kepala Bidang, dan Kasi (Kepala Seksi).

Data Kepala Desa, Kepala Bidang, dan Kepala Kasi (Kepala Seksi) pada Kantor Desa Simpang Terusan dapat dilihat pada Tabel 5.2 sebagai berikut:

Tabel 5. 2 Data Kepala Desa, Kepala Bidang, dan Kasi (Kepala Seksi)

No	Jabatan	Nama	Jenis Kelamin	Pendidikan Terakhir
1	Kepala Desa	Mubarak	L	SE
2	Sekretaris Desa	Serliana Sardianti	P	SLTA
3	Kaur (Kepala Urusan) Keuangan	Sodikin	L	SE
4	Kaur (Kepala Urusan) Umum dan Perencanaan	Reza Primadi	L	SLTA
5	Kasi Kesra (Kepala Seksi Kesejahteraan) dan Pemuda Olahraga	Furkon	L	SE
6	Kasi (Kepala Seksi) Pemerintahan	Rita Ningsih	P	SLTA
7	Staf Perangkat Desa	Ajeng Wulandari	P	S.pd
8	Kadus Kebun Kelapa		L	SLTA
9	Kadus Sel Penggambiran		L	SLTA
10	Kadus Sukadamai		L	SLTA
11	Kadus Selringin		L	SLTA

4. Data Aset

Data Aset Kantor Desa Simpang Terusan dapat dilihat pada Tabel 5.3 berikut:

Tabel 5. 3 Data Aset

No	Jenis Ruangan	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kerja Kepala Desa	1	Baik
2	Aula	1	Baik
3	Toilet	2	Baik

5.1.2 Visi dan Misi Kantor Desa Simpang Terusan

Berikut Visi dan Misi pada Kantor Desa Simpang Terusan :

VISI

Berdasarkan kondisi Desa Simpang Terusan dan tantangan yang akan dihadapi serta dengan memperhitungkan modal dasar yang dimiliki oleh Desa maka Visi pembangunan Desa Simpang Terusan tahun 2016-2022 adalah :

**“ Terwujudnya Masyarakat Yang Harmonis, Sejahtera, Menuju Desa Simpang
Terusan Bersatu”**

Pemahaman terhadap Visi tersebut adalah :

- a. Simpang Terusan yang Harmonis, bermakna bahwa masyarakat tumbuh dan berkembang menurut perkembangan zaman dan teknologi namun tetap dalam kerangka budaya dan kearifan lokal yang ada.
- b. Simpang Terusan yang Sejahtera bermakna terwujudnya derajat kehidupan masyarakat yang sehat, layak dan manusiawi.
- c. Simpang Terusan yang Bersatu bermakna bahwa masyarakat hidup dalam suasana penuh toleransi dan saling tolong menolong tanpa melihat suku, adat, dan agama (RAS).

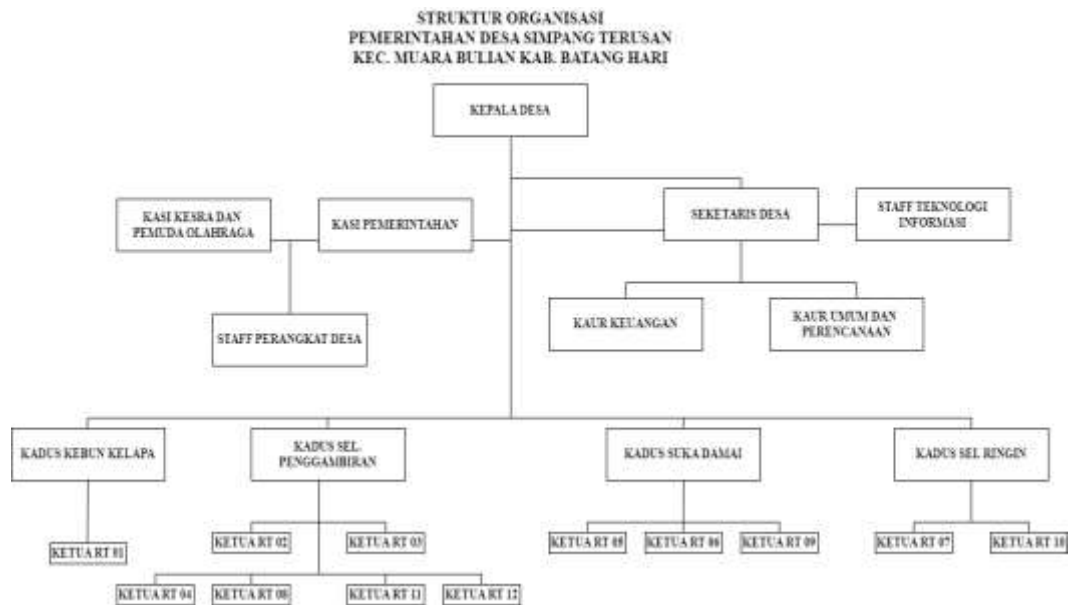
MISI

Dalam mewujudkan visi yang telah ditetapkan, maka formulasi misi yang digagaskan adalah :

- a. Membangun kualitas sumber daya manusia yang berlandaskan nilai agama, sosial budaya dan kearifan lokal.
- b. Mengembangkan ekonomi kerakyatan yang berbasis pada potensi asli desa.
- c. Meningkatkan kualitas dan kuantitas sarana prasarana sosial dasar dan ekonomi masyarakat.
- d. Meningkatkan kualitas pelayanan kepada masyarakat melalui pemerintahan yang efektif dan efisien.
- e. Mengedepankan kebersamaan dengan cara menumbuhkan toleransi dan saling hormat menghormati demi terwujudnya persatuan dan kesatuan.
- f. Melaksanakan pembangunan secara seimbang, bertahap dan merata sesuai dengan potensi dan kebutuhan masyarakat.
- g. Mengembangkan sektor pertanian, perkebunan, peternakan dan perikanan serta industri rumah tangga yang berwawasan ekonomi kerakyatan.
- h. Meningkatkan pendidikan dibidang agama untuk mewujudkan masyarakat yang taqwa dan berakhlakulkarimah.

5.1.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi usulan pada Kantor Desa Simpang Terusan dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 5. 1 Struktur Organisasi

Kepala Desa bertugas bertanggung jawab penuh atas penggunaan anggaran, bertanggung jawab atas kebijakan-kebijakan yang terjadi, menjalankan roda pemerintah dan lainnya. Sekretaris Desa bertugas menaungi serta bertanggung jawab atas apa yang dikerjakan oleh Kaur Keuangan, Kaur (Kepala Urusan) Umum dan perencanaan, Kasi Kesra (Kepala Seksi Kesejahteraan) dan Pemuda Olahraga, dan Kasi (Kepala Seksi) Pemerintah.

Staff Teknologi Informasi melakukan pengembangan, pengimplementasian, dan perawatan sumber daya di Kantor Desa Simpang Terusan. Kaur (Kepala Urusan) Keuangan bertugas mengelolah keuangan desa dan lainnya.

Kaur (Kepala Urusan) Umum dan Perencanaan bertugas merencanakan kegiatan untuk bulan dan tahun berikutnya, serta mengurus surat masuk, surat keluar dan lainnya. Kaur (Kepala Urusan) Umum dan Perencanaan bertugas pelaksanaan, pengendalian dan pengelolaan surat masuk dan surat keluar serta pengendalian tata kearsipan. Pelaksanaan pengelolaan administrasi umum dan mempersiapkan bahan-bahan laporan.

Kasi Kesra (Kepala Seksi Kesejahteraan) dan Pemuda Olahraga bertugas melakukan kesejahteraan masyarakat, bantuan untuk masyarakat, mengurus kepemudaan dan lainnya.

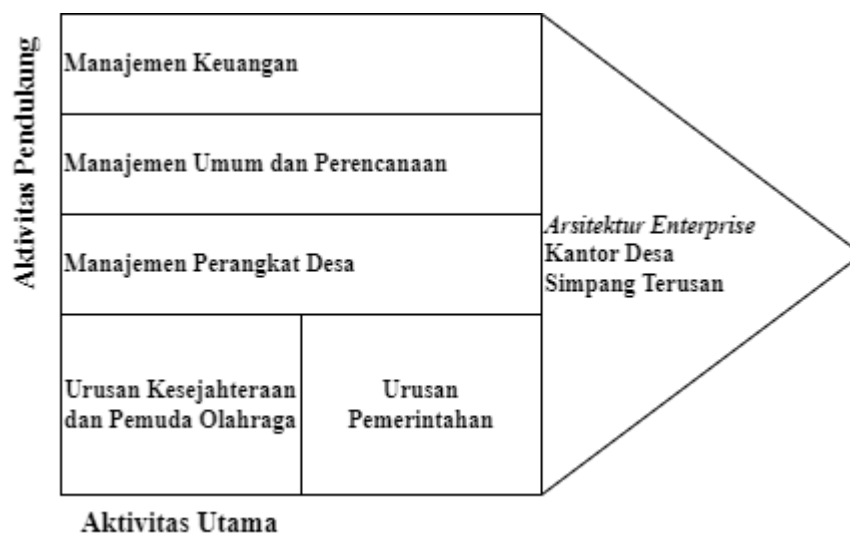
Kasi (Kepala Seksi) Pemerintah bertugas melakukan pendataan kependudukan, penataan dan pengelolaan wilayah, serta pendataan dan pengelolaan profil data.

Kasi (Kepala Seksi) Pemerintah bertugas pembinaan ketentraman dan ketertiban masyarakat. Pendataan, penyusunan dan penggunaan profil desa. Menyusun rancangan regulasi desa. Membantu tugas-tugas dibidang pendataan dan pemungutan Pajak Bumi Bangunan (PBB). Serta membina dan pelaksanaan tertib administrasi kependudukan dan catatan sipil.

Staff Perangkat Desa bertugas membantu tugas Kasi Kesra (Kepala Kesejahteraan) dan Pemuda Olahraga serta Kasi (Kepala Seksi) Pemerintah.

5.1.4 Lingkup *Enterprise* Organisasi

Pendefinisian ruang lingkup perusahaan atau area bisnis Kantor Desa Simpang Terusan pada saat ini digambarkan dengan menggunakan *value chain* diagram yang terdapat pada gambar 5.2 berikut :



Gambar 5. 2 *Value Chain* Kantor Desa Simpang Terusan

Berdasarkan gambar diatas ruang lingkup aktivitas utama dan aktivitas pendukung dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Aktivitas Utama

- a. Urusan Kesejahteraan dan Pemuda Olahraga melaksanakan dan mengkoordinasikan penyusunan operasional kebijakan pembangunan kesejahteraan rakyat yang meliputi pendidikan pemuda dan olah raga, agama dan kebudayaan, kesehatan keluarga berencana dan pemberdayaan perempuan.
- b. Urusan Pemerintahan melaksanakan manajemen tata praja pemerintahan, menyusun rancangan regulasi desa, pembinaan masalah pertanahan, pembinaan ketentraman dan ketertiban, pelaksanaan upaya perlindungan masyarakat, kependudukan, penataan dan pengelolaan wilayah, serta pendataan dan pengelolaan profil data.

2. Aktivitas Pendukung

- a. Manajemen Keuangan melaksanakan urusan keuangan seperti pengurusan administrasi keuangan, administrasi sumber-sumber pendapatan dan pengeluaran, verifikasi administrasi keuangan, dan administrasi penghasilan Kepala Desa, Perangkat Desa, BPD, dan lembaga pemerintahan desa lainnya.
- b. Manajemen Umum dan Perencanaan mengkoordinasikan urusan perencanaan seperti menyusun rencana anggaran pendapatan dan belanja desa, menginventarisir data-data dalam rangka pembangunan, melakukan monitoring dan evaluasi program, serta menyusun laporan.
- c. Manajemen Perangkat Desa melaksanakan urusan ketatausahaan seperti tata naskah, administrasi surat menyurat, pembuatan surat keterangan tidak mampu (SKTM) serta pengarsipan dan ekspedisi, penataan administrasi perangkat desa, penyediaan prasarana perangkat desa dan kantor, penyiapan rapat, pengadministrasian aset, inventarisasi, perjalanan dinas dan pelayanan umum

5.1.5 Hirarki Fungsi Bisnis

Fungsi Bisnis pada Kantor Desa Simpang Terusan, dapat dilihat pada bagan 5.1.5 dibawah ini :

1. **Urusan Kesejahteraan dan Pemuda Olahraga.**

Melaksanakan pembangunan sarana prasarana perdesaan. Pembangunan bidang pendidikan dan kesehatan. Tugas sosialisasi serta motivasi masyarakat di bidang budaya, ekonomi, politik, lingkungan hidup, pemberdayaan keluarga, pemuda, olahraga, karang taruna, pembuatan surat keterangan tidak mampu (SKTM) dan usaha mikro kecil menengah (UMKM).

2. **Urusan Pemerintahan.**

Melaksanakan manajemen tata praja Pemerintahan. Menyusun rancangan regulasi (aturan) desa. Pembinaan masalah pertanahan. Pembinaan ketenteraman dan ketertiban. Pelaksanaan upaya perlindungan masyarakat. Kependudukan. Penataan dan pengelolaan wilayah. Pendataan, pengelolaan Profil Desa, dan pengelolaan data kependudukan.

3. **Manajemen Keuangan**

Merencanakan SDM (Sumber Daya Manusia), Administrasi kepegawaian, Penggajian pegawai, Pengelolaan keuangan, Absensi dan evaluasi kinerja pegawai, Membuat laporan keuangan Desa. Pengurusan administrasi keuangan. Administrasi sumber-sumber pendapatan dan pengeluaran, Verifikasi administrasi keuangan, dan Administrasi penghasilan Kepala Desa, Perangkat Desa, BPD, lembaga pemerintahan desa lainnya.

4. **Manajemen Umum dan Perencanaan**

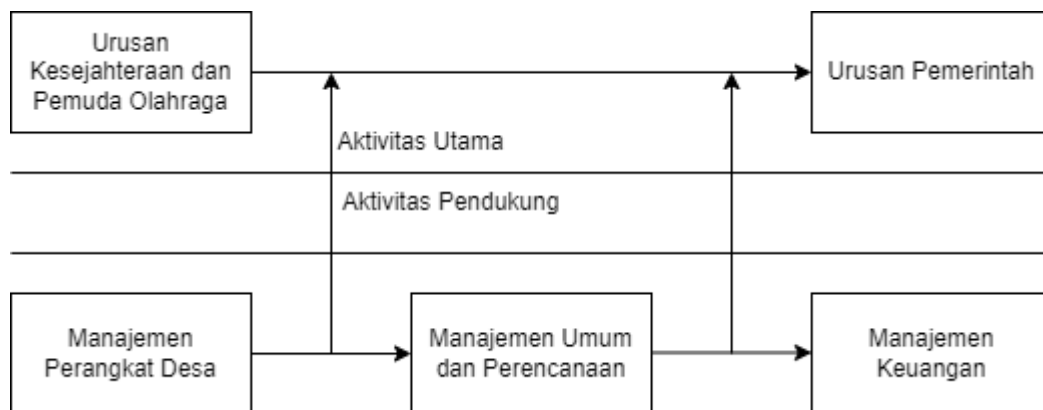
Tata naskah, administrasi surat menyurat, arsip, dan ekspedisi. penyiapan rapat, pengadministrasian aset, inventarisasi, perjalanan dinas, dan pelayanan umum.

Menandatangani surat pengantar, Membuat SK berkala kepegawaian, Mengarsipkan surat menyurat serta dokumen-dokumen penting.

5. Manajemen Perangkat Desa

Membantu tugas dari bidang Kasi (Kepala Seksi) Kesra (Kepala Seksi Kesejahteraan) dan Pemuda Olahraga dan Kasi (Kepala Seksi) Pemerintahan.

Berdasarkan penjabaran *value chain* proses bisnis, maka dapat digambarkan interaksi antar proses bisnis yang terjadi pada Kantor Desa Simpang Terusan sebagai berikut :



Gambar 5. 3 Arsitektur Bisnis Kantor Desa Simpang Terusan

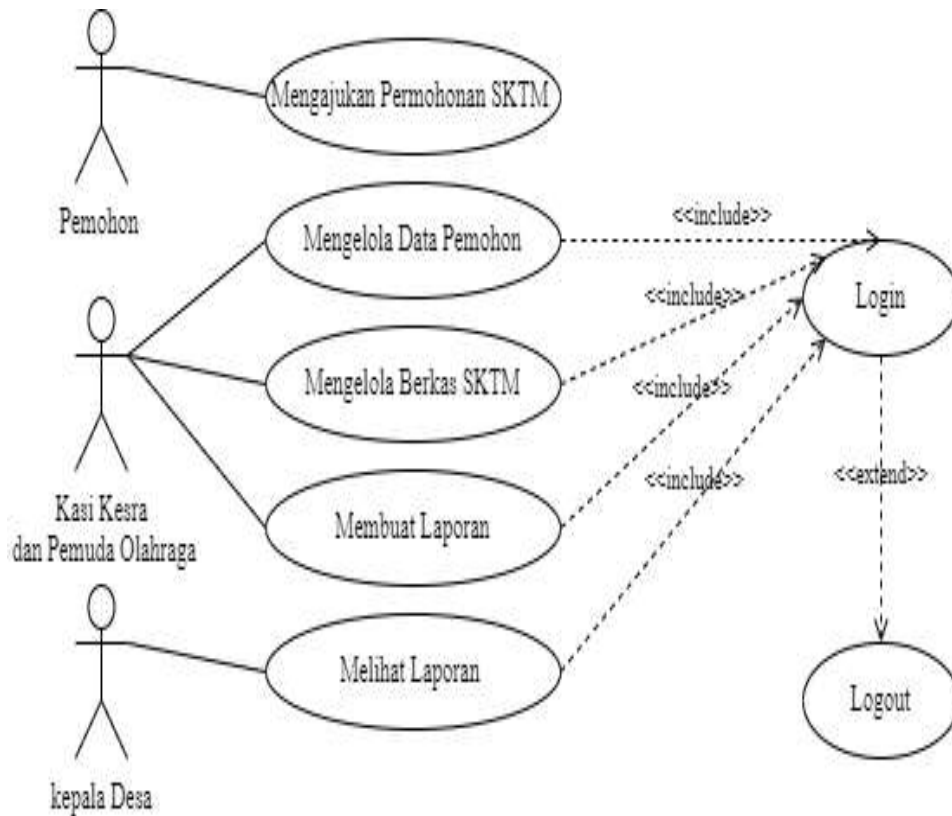
5.2 BUSINESS ARCHITECTURE

Bisnis Arsitektur yang akan diuraikan dalam penelitian ini meliputi penentuan *stakeholder*, fungsi bisnis organisasi dan bagian hirarki fungsi.

5.2.1 Stakeholder Kantor Desa

Secara umum hubungan kelompok *stakeholder* dengan fungsi bisnis Kantor Desa Simpang Terusan dapat digambarkan pemodelan *usecase* diagram yaitu sebagai berikut:

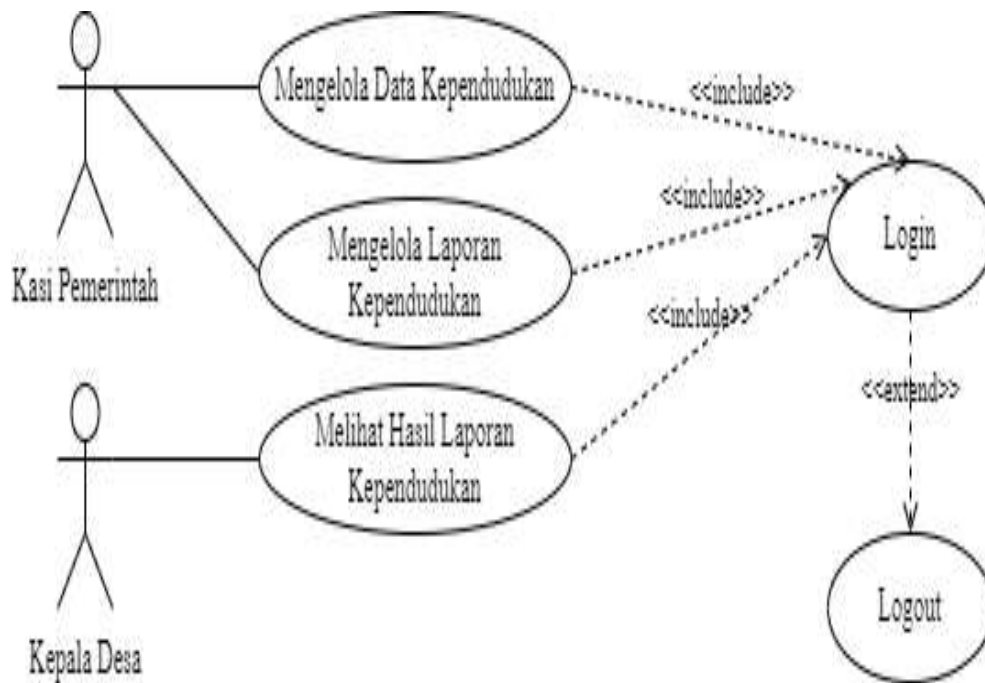
1. *Usecase* Diagram Sistem Informasi Pembuatan Surat Keterangan Tidak Mampu (SKTM)



Gambar 5. 4 *Usecase* Diagram Sistem Informasi Pembuatan Surat Keterangan Tidak Mampu (SKTM) Pada Kantor Desa Simpang Terusan

Gambar 5.4 menjelaskan hubungan antara stakeholder dan fungsi bisnis Kantor Desa Simpang Terusan. Berikut ini akan diuraikan lebih detail hubungan stakeholder dan fungsi bisnis untuk sistem informasi Pembuatan Surat Keterangan Tidak Mampu (SKTM) pada Kantor Desa Simpang Terusan, yaitu:

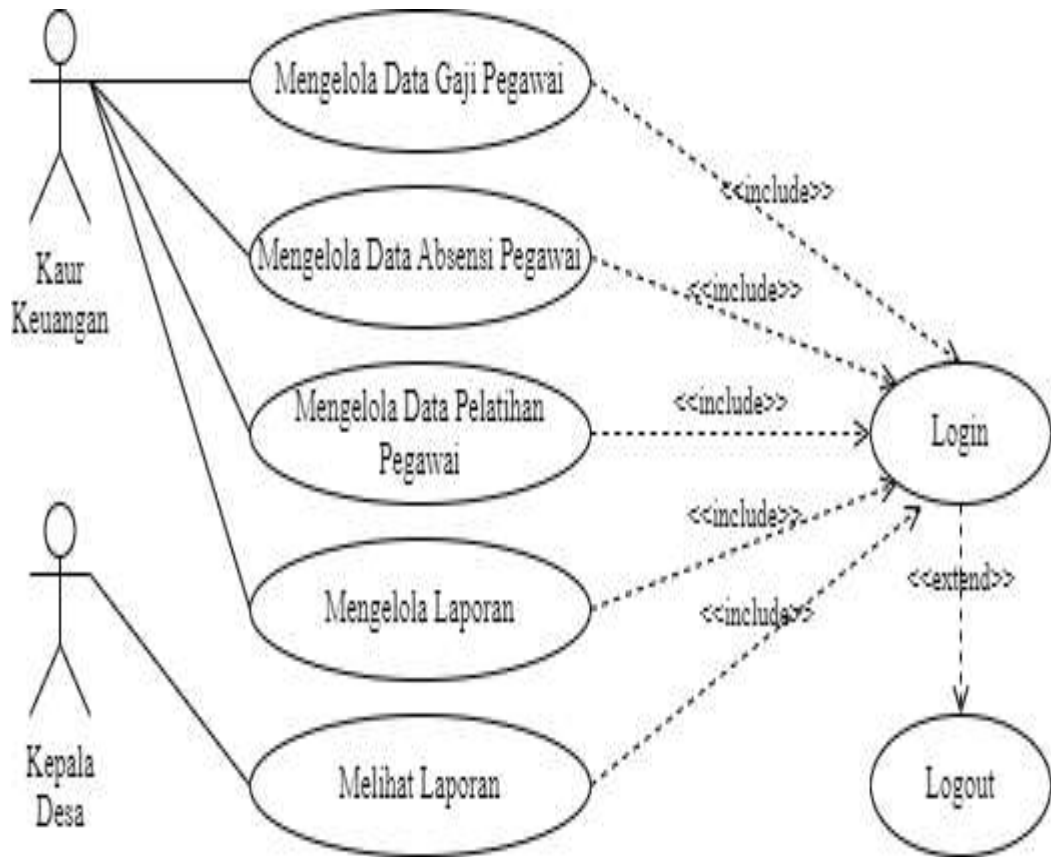
- a. Pemohon mengajukan permohonan SKTM
 - b. Kasi Kesra dan Pemuda Olahraga mengelola data pemohon, mengelola berkas SKTM, dan membuat laporan
 - c. Kepala Desa melihat laporan
2. *Usecase* Diagram Sistem Informasi Pengelolaan Data Kependudukan Pada kantor Desa Simpang Terusan



Gambar 5.5 Usecase Diagram Sistem Informasi Pengelolaan Data Kependudukan Pada kantor Desa Simpang Terusan

Gambar 5.5 menjelaskan hubungan antara stakeholder dan fungsi bisnis Kantor Desa Simpang Terusan. Berikut ini akan diuraikan lebih detail hubungan stakeholder dan fungsi bisnis untuk sistem informasi Pengelolaan Data Kependudukan pada Kantor Desa Simpang Terusan, yaitu:

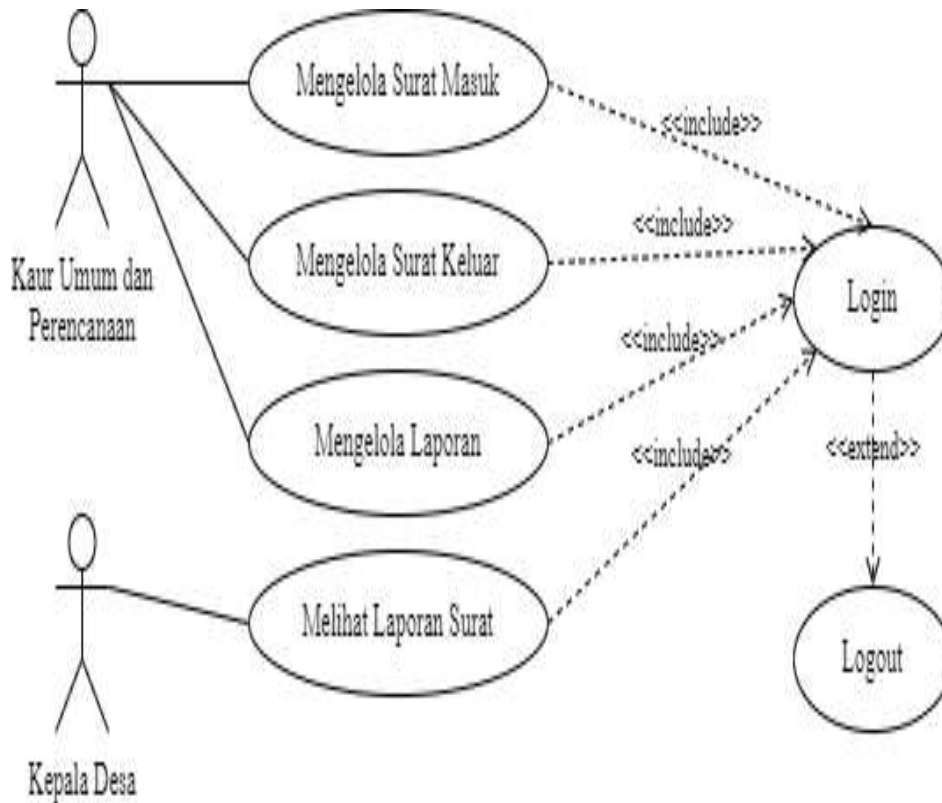
- a. Kasi Pemerintah mengelola data kependudukan, dan mengelola laporan kependudukan
 - b. Kepala Desa melihat hasil laporan kependudukan
3. Usecase Diagram Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Pada kantor Desa Simpang Terusan



Gambar 5. 6 Usecase Diagram Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Pada Kantor Desa Simpang Terusan

Gambar 5.6 menjelaskan hubungan antara stakeholder dan fungsi bisnis Kantor Desa Simpang Terusan. Berikut ini akan diuraikan lebih detail hubungan stakeholder dan fungsi bisnis untuk sistem informasi pengelolaan keuangan pada Kantor Desa Simpang Terusan, yaitu:

- a. Kaur Keuangan mengelola data pegawai, mengelola data gaji pegawai, mengelola data absensi pegawai, mengelola data pelatihan pegawai, dan mengelola laporan.
- b. Kepala Desa melihat laporan
4. Usecase Diagram Sistem Informasi Pengarsipan Surat Pada kantor Desa Simpang Terusan

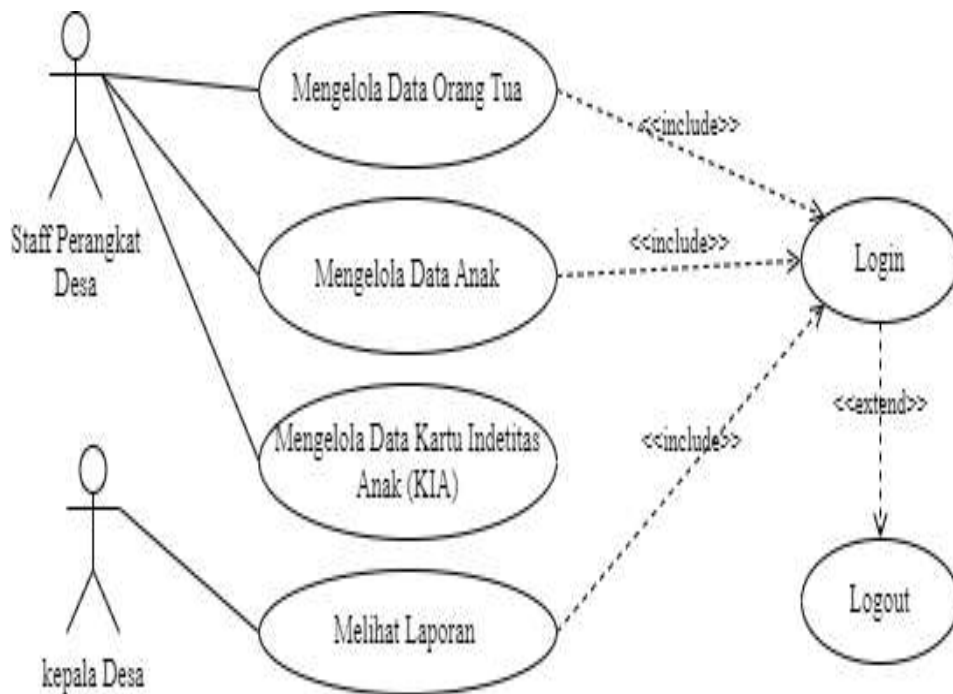


Gambar 5. 7 *Usecase* Diagram Sistem Informasi Pengarsipan Surat Pada kantor Desa Simpang Terusan

Gambar 5.7 menjelaskan hubungan antara stakeholder dan fungsi bisnis Kantor Desa Simpang Terusan. Berikut ini akan diuraikan lebih detail hubungan stakeholder dan fungsi bisnis untuk sistem informasi Pengarsipan Surat pada Kantor Desa Simpang Terusan, yaitu:

- a. Kaur Umum dan Perencanaan mengelola surat masuk, mengelola surat keluar, dan mengelola laporan
- b. Kepala Desa melihat laporan

5. *Usecase* Diagram Sistem Informasi Pembuatan AKTE Desa Pada Kantor Desa Simpang Terusan



Gambar 5. 8 Usecase Diagram Sistem Informasi Pembuatan AKTE Desa Pada Kantor Desa Simpang Terusan

Gambar 5.8 menjelaskan hubungan antara stakeholder dan fungsi bisnis Kantor Desa Simpang Terusan. Berikut ini akan diuraikan lebih detail hubungan stakeholder dan fungsi bisnis untuk sistem informasi Pembuatan AKTE pada Kantor Desa Simpang Terusan, yaitu:

- a. Perangkat Desa mengelola data orang tua, mengelola data anak, dan mengelola data kartu indetitas anak (KIA)
- b. Kepala Desa melihat laporan

5.3 INFORMATION SYSTEM ARCHITECTURE

5.3.1 Arsitektur Data

Arsitektur Data bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan *enterprise* terhadap data yang mendukung fungsi bisnis. Arsitektur data menggambarkan seluruh entitas data yang akan dihasilkan, dikelola dan digunakan oleh semua bisnis atau proses bisnis. Langkah-langkah dalam membuat arsitektur data adalah:

1. Mengidentifikasi Entitas Data

Pengembangan arsitektur data dimulai dengan mengidentifikasi semua entitas data yang akan dihasilkan, dikelola dan digunakan fungsi bisnis. Pada tahap ini akan dibuat daftar semua kandidat entitas data berdasarkan fungsi bisnis yang telah diidentifikasi sebelumnya. Entitas data disajikan dalam tabel 5.4 berikut ini:

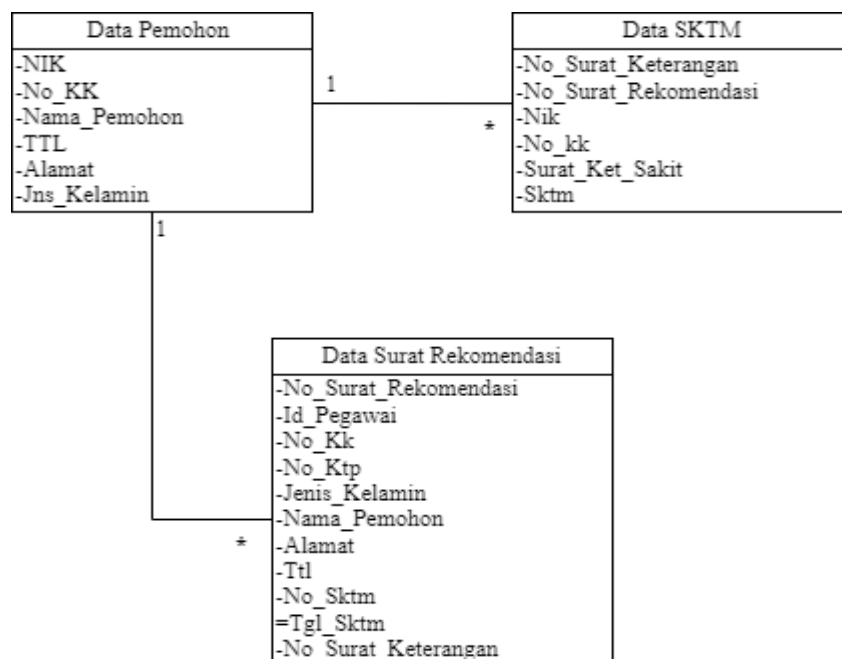
Tabel 5. 4 Entitas Data

No.	Entitas Bisnis	Entitas Data
1.	Urusan Kesejahteraan dan Pemuda Olahraga	<ul style="list-style-type: none">- Data pemohon- Data berkas SKTM- Data surat rekomendasi
2.	Urusan Pemerintah	<ul style="list-style-type: none">- Data kependudukan- Data mengelola laporan kependudukan- Data hasil laporan kependudukan
3.	Manajemen Keuangan	<ul style="list-style-type: none">- Data Pegawai- Data gaji pegawai- Data absensi pegawai- Data pelatihan pegawai- Data laporan
4.	Manajemen Umum dan Perencanaan	<ul style="list-style-type: none">- Data surat masuk- Data surat keluar- Data hasil laporan
5.	Manajemen Perangkat Desa	<ul style="list-style-type: none">- Data orang tua- Data anak- Data indetitas anak (KIA)- Data hasil laporan

2. Model Konseptual *Class Diagram*

Model konseptual merupakan pendefinisian sekumpulan sekumpulan entitas data dan hubungan yang digunakan menggunakan *class diagram*. Berikut penjelasan model konseptual *class diagram* untuk masing-masing kandidat entitas:

- a. Berikut ini merupakan model konseptual *class diagram* Pembuatan Surat Keterangan Tidak Mampu Pada Kantor Desa Simpang Terusan pada gambar 5.9 berikut:

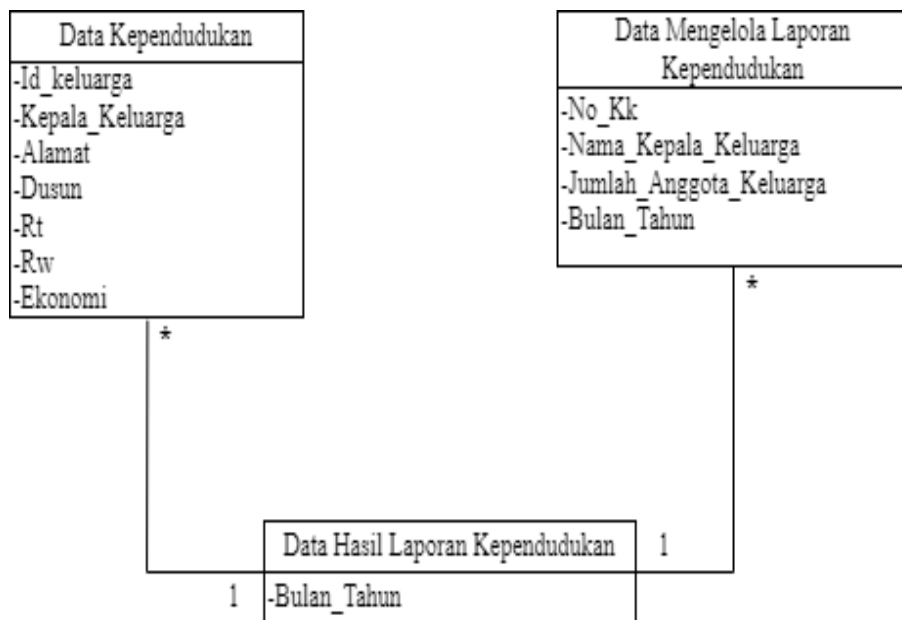


Gambar 5. 9 *Class Diagram* Pembuatan Surat Keterangan Tidak Mampu (SKTM) Pada Kantor Desa Simpang Terusan

Dari gambar 5.9 diatas *class diagram* Pembuatan Surat Keterangan Tidak Mampu (SKTM) terdiri dari entitas data dengan uraian:

- Data pemohon memiliki satu atau banyak data surat rekomendasi
- Data pemohon memiliki satu atau banyak data SKTM

b. Berikut ini merupakan model konseptual *class diagram* Pengumpulan Data Kependudukan Pada Kantor Desa Simpang Terusan pada gambar 5.10 berikut:

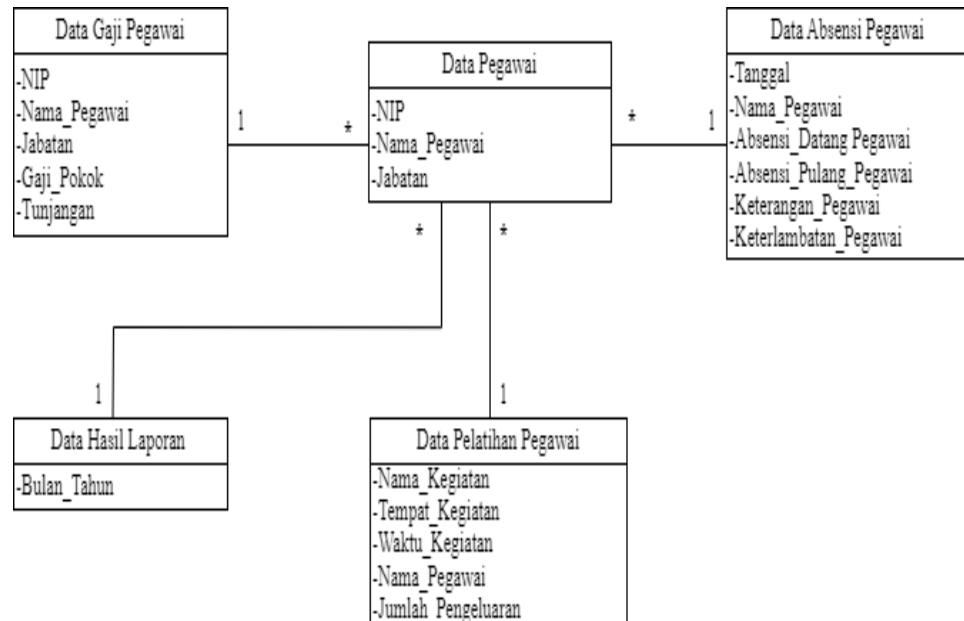


Gambar 5. 10 *Class Diagram* Pengumpulan Data Kependudukan Pada Kantor Desa Simpang Terusan

Dari gambar 5.10 diatas *class diagram* Pengumpulan Data terdiri dari entitas data dengan uraian:

- Satu data hasil laporan kependudukan memiliki satu data kependudukan dan data mengelola laporan kependudukan

- c. Berikut ini merupakan model konseptual *class diagram* Pengelolaan Keuangan Pada Kantor Desa Simpang Terusan pada gambar 5.11 berikut:



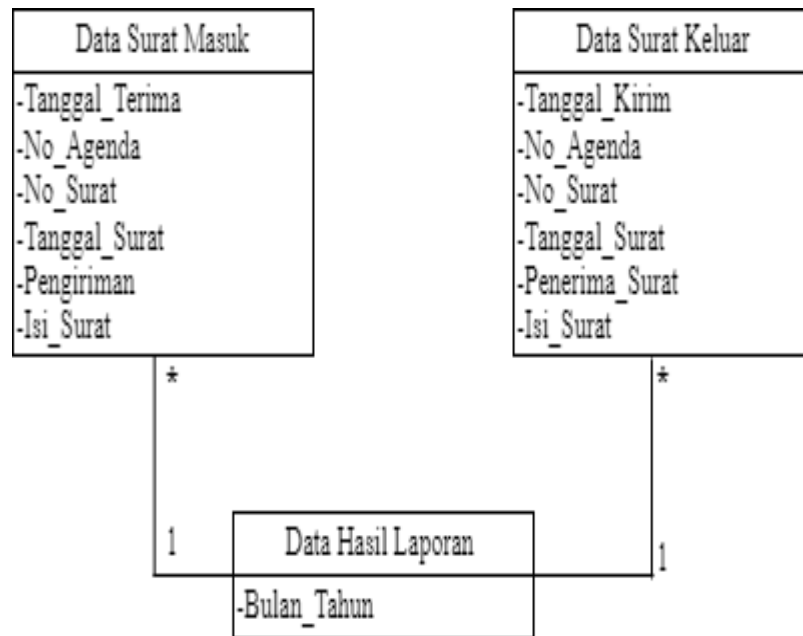
Gambar 5. 11 *Class Diagram* Pengelolaan Keuangan Pada Kantor Desa Simpang Terusan

Dari gambar 5.11 diatas *class diagram* Pengelolaan Keuangan terdiri dari entitas data dengan uraian:

- Satu data gaji pegawai memiliki satu atau banyak data pegawai
- Satu data pelatihan pegawai memiliki satu atau banyak data pegawai
- Satu data absensi pegawai memiliki satu atau banyak data pegawai
- Satu data hasil laporan memiliki satu atau banyak data pegawai

- d. *Class Diagram* Pengarsipan Surat Pada Kantor Desa Simpang Terusan

Berikut ini merupakan model konseptual *class diagram* Pengarsipan Surat Pada Kantor Desa Simpang Terusan pada gambar 5.12 berikut:

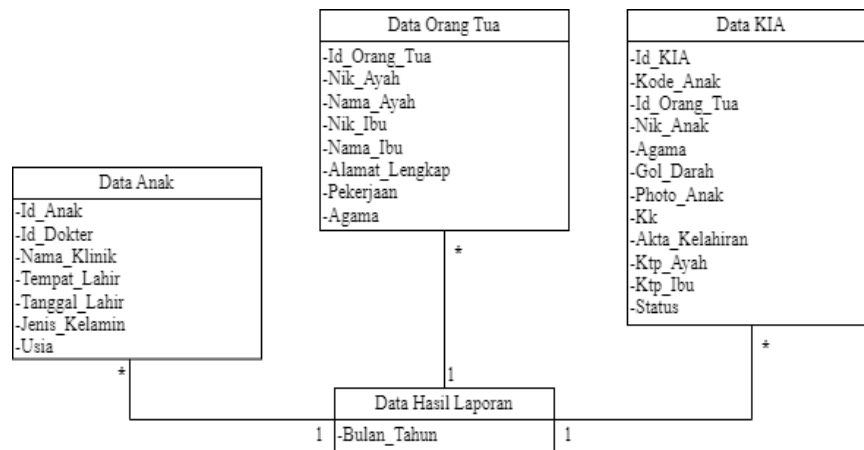


Gambar 5. 12 *Class Diagram* Pengarsipan Surat Pada Kantor Desa Simpang Terusan

Dari gambar 5.12 diatas *class diagram* Pengarsipan Surat terdiri dari entitas data dengan uraian:

- Satu data hasil laporan memiliki satu data surat masuk dan surat keluar

e. Berikut ini merupakan model konseptual *class diagram* Pembuatan AKTE Pada Kantor Desa Simpang Terusan pada gambar 5.13 berikut:



Gambar 5.13 *Class Diagram* Pembuatan AKTE Pada Kantor Desa Simpang Terusan

Dari gambar 5.13 diatas *class diagram* Pembuatan AKTE terdiri dari entitas data dengan uraian:

- Banyak data hasil laporan memiliki data orang tua, data anak, dan data KIA

5.3.2 Arsitektur Aplikasi

Arsitektur aplikasi dibangun untuk mengidentifikasi dan mendefinisikan aplikasi-aplikasi utama yang dibutuhkan oleh *enterprise* dalam mengelola data dan mendukung fungsi bisnis. Arsitektur aplikasi diidentifikasi dan didefinisikan berdasarkan kebutuhan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan di tiap fungsi bisnis dan pertukaran informasi antar fungsi bisnis. Arsitektur aplikasi dibangun berdasarkan rekomendasi penulis karena di Kantor Desa Simpang Terusan belum mempunyai sistem aplikasi sebelumnya.

1. Daftar Kandidat Aplikasi

Pembangunan arsitektur aplikasi dimulai dengan mengidentifikasi kandidat aplikasi yang dibutuhkan untuk mengelola data dan mendukung proses bisnis yang dapat diotomatiskan dengan dukungan teknologi informasi. Aplikasi-aplikasi yang dibutuhkan untuk mendukung setiap fungsi bisnis dapat dikelompokkan kedalam

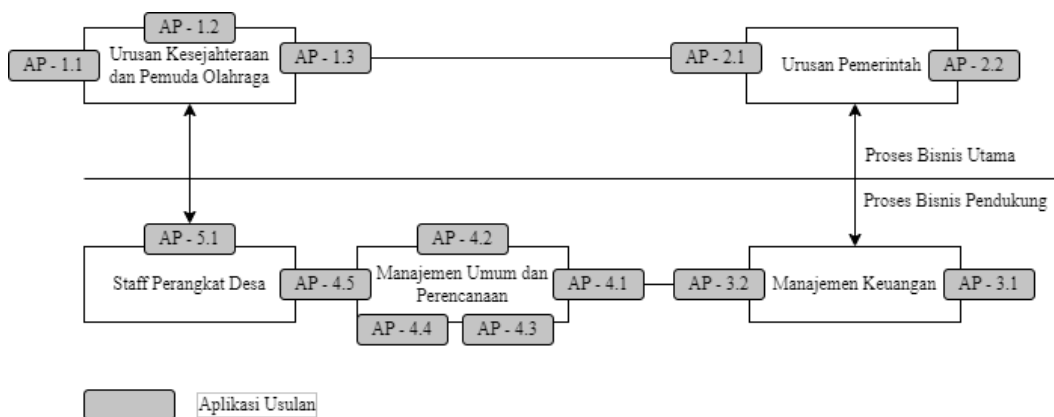
sebuah sistem informasi fungsional dan diberi nama sesuai dengan fungsi bisnis. Hal ini juga dilakukan dengan memperlihatkan arsitektur informasi yang disarankan.

Tabel 5. 5 Data Aplikasi Usulan

No.	Fungsi Layanan	Sistem Informasi	Kode Aplikasi	Sistem Aplikasi
1.	Urusan Kesejahteraan dan Pemuda Olahraga	Sistem Informasi Pelayanan Urusan Kesejahteraan dan Pemuda Olahraga	AP – 1.1	Aplikasi publikasi usaha mikro dan menengah (UMKM)
			AP- 1.2	Aplikasi pembuatan surat keterangan tidak mampu (SKTM)
			AP – 1.3	Aplikasi bantuan sosial
2.	Urusan Pemerintah	Sistem Informasi Pelayanan Urusan Pemerintah	AP – 2.1	Aplikasi pengelolaan data kependudukan
			AP – 2.2	Aplikasi pendaftaran dan pendataan
3.	Manajemen Keuangan	Sistem Informasi Pelayanan Manajemen Keuangan	AP – 3.1	Aplikasi penggajian pegawai
			AP – 3.2	Aplikasi arsip dokumen program dan keuangan
4.	Manajemen Umum dan Perencanaan	Sistem Informasi Pelayanan Manajemen Umum dan Perencanaan	AP – 4.1	Aplikasi pengarsipan surat umum dan kepegawaian
			AP – 4.2	Aplikasi evaluasi

				kinerja pegawai
			AP-4.3	Aplikasi E-Office (Surat-menyerurat)
			AP – 4.4	Aplikasi rencana kerja
			AP – 4.5	Aplikasi pengelolaan inventaris kantor
5.	Manajemen Perangkat Desa	Sistem Informasi Pelayanan Manajemen Perangkat Desa	AP – 5.1	Aplikasi pembuatan AKTE

Berdasarkan tabel 5.5 dapat diidentifikasi bahwa jumlah aplikasi yang dibutuhkan untuk mengelola data dan mendukung fungsi bisnis berdasarkan kebutuhan informasi di tiap fungsi bisnis sebanyak 13 aplikasi.



Gambar 5. 14 Solusi Aplikasi

Dari gambar 5.14 diatas solusi aplikasi pada Kantor Desa Simpang Terusan terdiri dari beberapa aplikasi dengan uraian:

- a. Proses bisnis utama Urusan Kesejahteraan dan Pemuda Olahraga terdiri dari 3 aplikasi usulan
- b. Proses bisnis utama Urusan Pemerintahan terdiri dari 2 aplikasi usulan
- c. Proses bisnis pendukung Manajemen Keuangan terdiri dari 2 aplikasi usulan
- d. Proses bisnis pendukung Manajemen Umum dan Perencanaan terdiri dari 5 aplikasi usulan
- e. Proses bisnis pendukung Manajemen Perangkat Desa terdiri dari 1 aplikasi usulan

2. Portofolio Aplikasi

Portofolio aplikasi bertujuan untuk melengkapi proses penentuan aplikasi dalam hubungannya dengan fungsi-fungsi bisnis. Tiap aplikasi yang didefinisikan dalam arsitektur aplikasi memiliki kontribusi terhadap bisnis bagi enterprise.

Berdasarkan analisis portofolio aplikasi yang dikemukakan Ward aplikasi ini dibedakan menjadi 4 jenis, yaitu:

- a. Aplikasi jenis strategis, yaitu aplikasi yang belum dimiliki saat ini dan dipandang krusial untuk masa depan bisnis. Aplikasi jenis ini membutuhkan pengembangan baru dan mengelola data-data dari tingkat operasional sampai tingkat manajemen.
- b. Aplikasi jenis operasional kunci, yaitu aplikasi yang sudah dimiliki ataupun belum dan enterprise sangat bergantung padanya untuk kesuksesan enterprise. Aplikasi jenis ini adalah aplikasi yang tetap dipertahankan atau yang akan dioptimasi penggunaan dan dilakukan peningkatan sesuai kebutuhan.
- c. Aplikasi jenis berpotensi tinggi, yaitu aplikasi yang inovatif yang dapat menciptakan kesempatan-kesempatan untuk kepentingan bisnis masa depan.
- d. Aplikasi jenis pendukung, yaitu aplikasi yang sudah ataupun belum dimiliki enterprise, yang memiliki peran penting untuk menunjang proses-proses dan

fungsi-fungsi bisnis serta mengelola data dengan periode yang relatif lebih panjang.

Tabel 5. 6 Portofolio Aplikasi

Strategi	Operasional Utama
<ul style="list-style-type: none"> - Aplikasi evaluasi kinerja pegawai - Aplikasi rencana kerja 	<ul style="list-style-type: none"> - Aplikasi publikasi usaha mikro menengah (UMKM) - Aplikasi pembuatan surat keterangan tidak mampu (SKTM) - Aplikasi pengelolaan data kependudukan - Aplikasi penggajian pegawai - Aplikasi arsip dokumen program dan keuangan - Aplikasi pengarsipan surat umum dan kepegawaian - Aplikasi E-Office (Surat-menyurat) - Aplikasi pembuatan AKTE
Berpotensi Tinggi	Pendukung
<ul style="list-style-type: none"> - Aplikasi pendaftaran dan pendataan - Aplikasi bantuan sosial 	<ul style="list-style-type: none"> - Aplikasi pengolahan inventaris kantor

5.4 TECHNOLOGY ARCHITECTURE

Tujuan dari arsitektur teknologi adalah untuk mendefinisikan jenis-jenis teknologi yang diperlukan bagi aplikasi-aplikasi yang mengelola data pada suatu enterprise. Berdasarkan hasil pengkajian langsung terhadap kondisi teknologi saat ini, maka arsitektur teknologi yang diusulkan adalah sebagai berikut:

5.4.1 Prinsip dan Landasan Teknologi

Langkah awal yang dilakukan dalam membangun arsitektur teknologi adalah dengan mendefinisikan dan prinsip teknologi seperti tabel 5.7

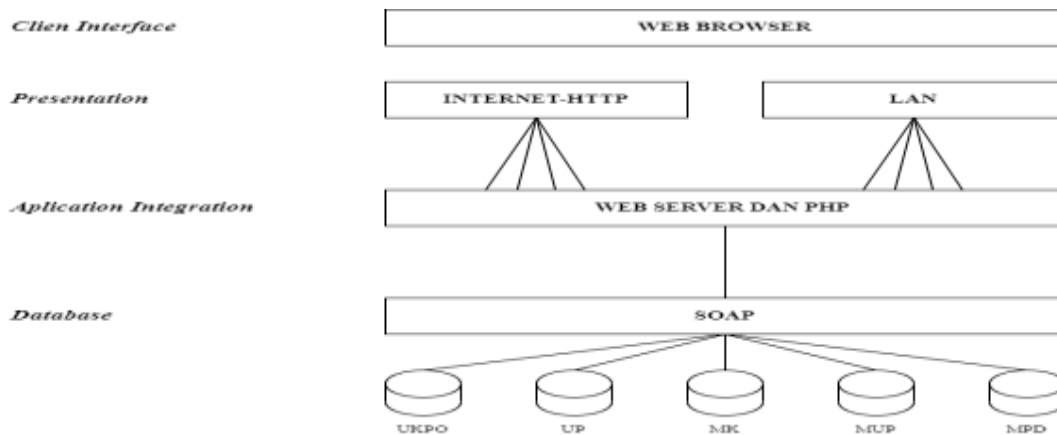
Tabel 5. 7 Prinsip dan Landasan Teknologi

Kelompok	Prinsip
Perangkat Keras (Jenis Komputer, Perangkat <i>input/output</i> dan Media Penyimpanan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perangkat keras yang dibutuhkan pada arsitektur sistem informasi Kantor Desa Simpang Terusan haruslah handal agar dapat mendukung bisnis saat ini dan mampu beradaptasi terhadap perkembangan teknologi di masa mendatang 2. Perangkat keras harus dapat menunjang kebutuhan akan efisien dan efektivitas aktivitas bisnis pada Kantor Desa Simpang Terusan 3. Pemeliharaan atas setiap komputer dan server dilakukan secara rutin agar perangkat keras memiliki siklus hidup yang panjang
Kelompok	Prinsip
Perangkat Lunak (Sistem Operasi, DBMS, Bahasa Pemrograman, Aplikasi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perangkat lunak mendukung teknologi 2. <i>Clientserver</i> 3. Perangkat lunak DBMS bisa diakses secara fleksibel, baik menggunakan website ataupun mobile sehingga dapat beroperasi diberbagai platform 4. Sistem operasi yang digunakan <i>client-server</i> bersifat <i>open source</i> guna mengurangi biaya pemeliharaan 5. Sistem operasi dapat mendukung <i>tools</i> pengembangan sistem dan beragam perangkat lunak aplikasi 6. DBMS harus mampu mengakomodasi kebutuhan dan transaksi data dengan toleransi terhadap kegagalan yang baik 7. Implementasi basis data dilakukan dengan teknologi basis data rasional dan aksesnya menggunakan <i>Standart Query Language</i> (SQL) 8. Administrasi data dilakukan secara terpusat dan dapat dipakai bersama dari

	<p>berbagai lokasi dan harus konsisten</p> <p>9. Data yang sama hanya dibuat sekali dan harus konsisten</p> <p>10. Data dimiliki oleh enterprise bukan oleh suatu bagian atau suatu unit organisasi</p> <p>11. Informasi yang tersimpan harus tersedia secara update</p> <p>12. Data harus mudah dipelihara dan dibackup dengan dukungan teknologi</p> <p>13. Bahasa pemrograman dapat menghasilkan aplikasi bersifat <i>Graphical User Interface</i> (GUI)</p> <p>Pengaksesan terhadap data dan aplikasi dibatasi oleh hak akses user</p>
Kelompok	Prinsip
Teknologi Jaringan dan Komunikasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknologi mendukung teknologi <i>client-server</i> 2. Teknologi jaringan dan komunikasi mampu menunjang aktivitas bisnis saat ini dan mampu mengikuti berkembangnya teknologi kedepan 3. Tersedianya akses internet bagi seluruh layanan dengan kecepatan tinggi yang memungkinkan seluruh SDM dapat mengakses atau mencari informasi terbaru di internet 4. Adanya perangkat yang mengatur keamanan data seperti <i>router</i> untuk mengatur lalu lintas data antara jaringan LAN dan jaringan internet serta jaringan LAN dan <i>server</i>

5.4.2 Platform Aplikasi

Platform merupakan unsur penting dalam pengembangan perangkat lunak, gambar 5.15 dibawah ini mempresentasikan platform aplikasi yang diusulkan pada Kantor Desa Simpang Terusan, yaitu:



Gambar 5. 15 Platform Aplikasi

Dari gambar 5.15 diatas platform aplikasi yang diusulkan pada Kantor Desa Simpang Terusan terdiri dari beberapa bagian dengan uraian:

1. *Client Interface* yaitu antar muka klien yang diusulkan dengan menggunakan *web browser* perangkat lunak yang berfungsi untuk menerima dan menyajikan sumber informasi dari internet.
2. Presentasi layanan jaringan yang diusulkan dengan menggunakan:
 - a. Internet yaitu sistem yang menghubungkan komputer-komputer dan jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia.
 - b. HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) yang berfungsi untuk melakukan format terhadap paket data yang sudah ditentukan dan ditransmisikan menjadi sebuah data atau file dengan format bisa direspon oleh *web browser*.
 - c. LAN (*Local Area Network*) yaitu jaringan komputer yang menyambungkan komputer dalam area terbatas Kantor Desa Simpang Terusan.
3. *Application Intergration*
Integrasi aplikasi SOAP (*Simple Object Access Protocol*) untuk pertukaran pesan atau informasi terstruktur dalam implementasi *web service* di jaringan komputer.
4. Database untuk mengelompokkan data agar mempermudah identifikasi data pada setiap bagian Kantor Desa Simpang Terusan

- a. UKPO : Urusan Kesejahteraan dan Pemuda Olahraga
- b. UP : Urusan Pemerintah
- c. MK : Manajemen Keuangan
- d. MUP : Manajemen Umum dan Perencanaan
- e. MPD : Manajemen Perangkat Desa

5.4.3 Topologi Jaringan

Layanan jaringan yang akan diberikan berupa LAN, Internet, basis data server, dan aplikasi server. Layanan LAN digunakan untuk berbagi sumber daya seperti printer dan pertukaran data. Internet digunakan untuk akses informasi dan komunikasi. Koneksi ke internet juga dapat digunakan media wireless. Basis data server digunakan sebagai penyimpanan dan pengolahan data.

1. Ruang Operator

- a. Memiliki 1 komputer, 1 Switch, 6 server, 1 router, 1 modem
- b. 1 komputer digunakan untuk mengontrol bagian jaringan yang ada di kantor desa simpang terusan
- c. Switch digunakan untuk menghubungkan server dan seluruh bagian di kantor desa simpang terusan

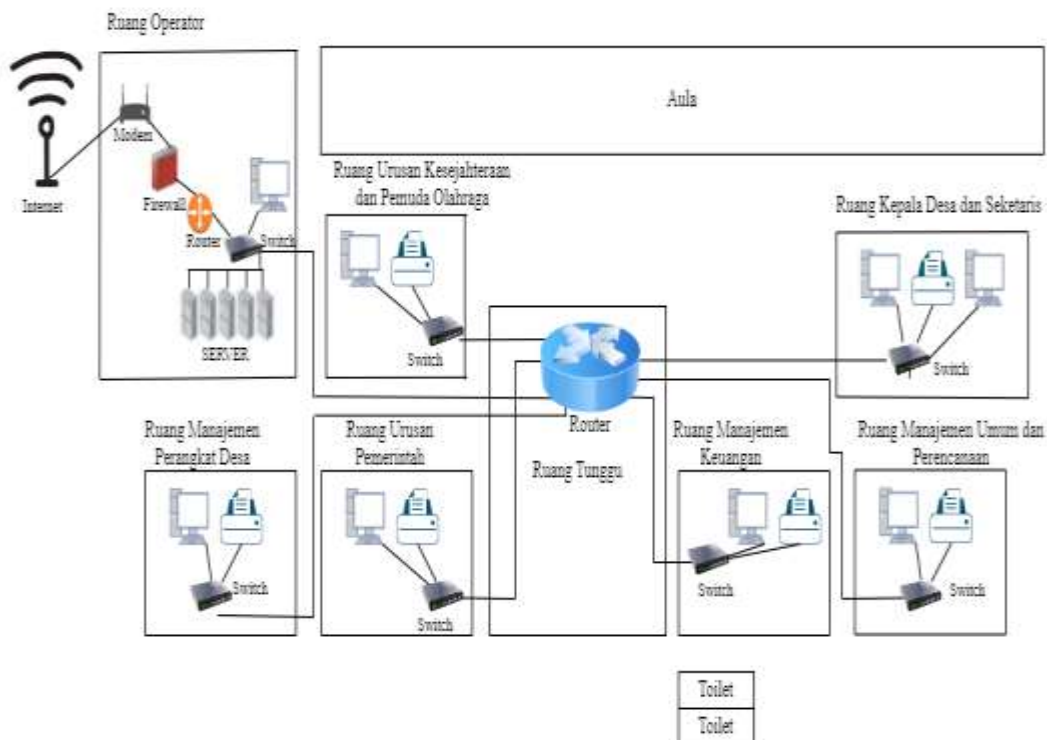
2. Ruang Kepala Desa dan Seketaris Desa

- a. Komputer 1 digunakan Kepala Desa untuk menerima atau melihat laporan yang ada di Kantor Desa Simpang Terusan
- b. Komputer 1 digunakan sekretaris untuk menerima atau melihat laporan untuk membantu tugas Kepala Desa
- c. Switch digunakan untuk menghubungkan ke server dan seluruh bagian di Kantor Desa Simpang Terusan

- d. Printer 1 digunakan untuk mencetak surat dan laporan di Kantor Desa Simpang Terusan
3. Ruang Manajemen Keuangan
 - a. Komputer 1 digunakan Manajemen Keuangan untuk mengelola laporan keuangan serta tugas lainnya yang berkaitan dibagian Manajemen Keuangan
 - b. Printer 1 digunakan untuk mencetak surat dan laporan yang ada dibagian Manajemen Keuangan
 - c. Switch digunakan untuk menghubungkan ke server dan seluruh bagian di Kantor Desa Simpang Terusan
4. Ruang Manajemen dan Perencanaan
 - a. Komputer 1 digunakan Manajemen Umum dan Perencanaan untuk menerima atau melihat seluruh data dan laporan atau tugas yang berkaitan dengan Manajemen Umum dan Perencanaan
 - b. Printer 1 digunakan untuk mencetak surat dan laporan yang ada dibagian Manajemen Umum dan Perencanaan
 - c. Switch digunakan untuk menghubungkan ke server dan seluruh bagian di Kantor Desa Simpang Terusan
5. Ruang Urusan Kesejahteraan dan Pemuda Olahraga
 - a. Komputer 1 digunakan untuk pendataan kependudukan, penataan, pengelolaan wilayah serta tugas lainnya yang berkaitan dengan Urusan Kesejahteraan dan Pemuda Olahraga
 - b. Printer 1 digunakan untuk mencetak surat dan laporan yang ada dibagian Urusan Kesejahteraan dan Pemuda Olahraga
 - c. Switch digunakan untuk menghubungkan ke server dan seluruh bagian di Kantor Desa Simpang Terusan

6. Ruang Urusan Pemerintah
 - a. Komputer 1 digunakan untuk mengelolah data kependudukan serta tugas lainnya yang berkaitan dengan Urusan Pemerintah
 - b. Printer 1 digunakan untuk mencetak surat dan laporan yang ada dibagian Urusan Pemerintah
 - c. Switch digunakan untuk menghubungkan ke server dan seluruh bagian di Kantor Desa Simpang Terusan

7. Ruang Manajemen Perangkat Desa
 - a. Komputer 1 digunakan untuk membantu tugas dari Urusan Kesejahteraan Umum dan Pemuda Olahraga serta Urusan Pemerintah
 - b. Printer 1 digunakan untuk mencetak surat dan laporan yang ada dibagian Manajemen Perangkat Desa
 - c. Switch digunakan untuk menghubungkan ke server dan seluruh bagian di Kantor Desa Simpang Terusan



Gambar 5. 16 Topologi Jaringan

Dari gambar diatas usulan perbaikan topologi jaringan yang diusulkan pada Kantor Desa Simpang Terusan dengan uraian sebagai berikut:

- a. *Server* merupakan komputer yang terpasang ke jaringan bertujuan untuk mengakses lokasi berbagai penyimpanan file komputer atau disk. Seperti foto, dokumen, suara, video, dan file-file lainnya yang dapat diakses oleh *work station* yang ada pada jaringan komputer.
- b. *Switch* merupakan komponen jaringan komputer yang berfungsi untuk menghubungkan beberapa perangkat komputer agar dapat melakukan pertukaran paket, baik menerima, memproses, dan meneruskan data ke perangkat yang dituju.
- c. *Router* adalah sebuah perangkat yang berfungsi untuk mentransmisikan paket data dari jaringan internet ke perangkat lain melalui proses *routing* dengan meneruskan proses paket jaringan satu dengan yang lainnya. *Router* mengelola lalu lintas antar jaringan dengan meneruskan paket data ke alamat IP (*Internet Protocol*) yang dituju.
- d. *Firewall* adalah sistem keamanan yang melindungi komputer dari berbagai ancaman di jaringan internet.
- e. Modem adalah perangkat elektronik yang digunakan untuk menghubungkan komputer, laptop, hp maupun perangkat lainnya ke internet.
- f. *Network* adalah jaringan dari sistem komunikasi data yang melibatkan sebuah atau lebih sistem komputer yang dihubungkan dengan jalur transmisi alat komunikasi yang membentuk satu sistem.

5.5 PENGUJIAN ENTERPRISE ARCHITECTURE SCORECARD

Pada pengujian *enterprise architecture* ini menggunakan metode *enterprise architectur scorecard* dengan memberikan kuisisioner yang berisi 27 pertanyaan yang

diberikan kepada 7 responden yaitu Kepala Desa, Sekretaris, Kasi (Kepala Seksi) Kesra (Kesejahteraan) dan Pemuda Olahraga, Kasi (Kepala Seksi) Pemerintah, Staff Perangkat Desa, Kaur (Kepala Urusan) Keuangan, Kaur (Kepala Urusan) Umum dan Perencanaan. Berikut ini butir pertanyaan dan hasil kuisioner dari 7 responden pada Kantor Desa Simpang Terusan.

Dari hasil pengisian kuisioner, responden mengisi tiap butir pertanyaan dengan ketentuan penilaian :

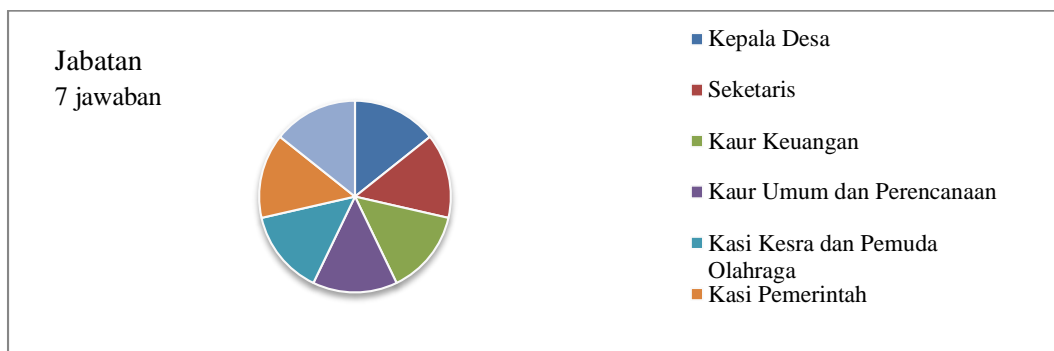
1. Mengisi 2, apabila terdefinisi dan terdokumentasi dengan baik.
2. Mengisi 1, apabila hanya sebagian yang terdefinisi dan terdokumentasi.
3. Mengisi 0, apabila tidak terdefinisi, tidak terdokumentasi atau tidak terdefinisi dan terdokumentasi.

Tabel dibawah ini memberikan daftar pertanyaan yang digunakan untuk pengujian *enterprise architecture scorecard*.

Tabel 5. 8 Daftar Pertanyaan

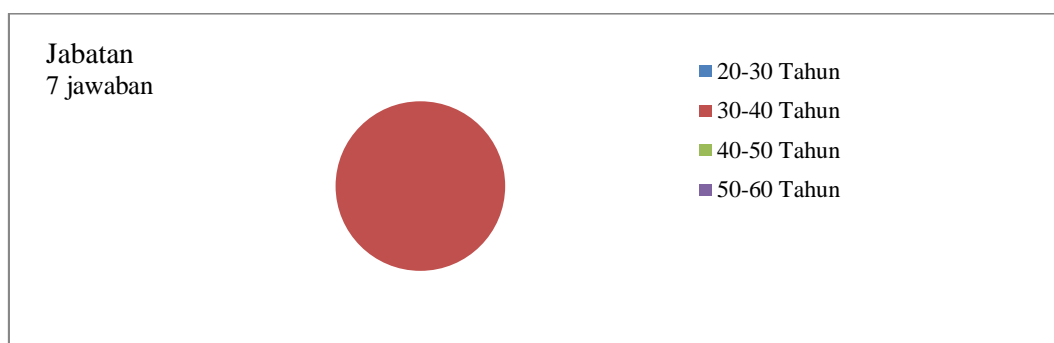
No	<i>Business Architecture</i>
1	Apakah rancangan sistem informasi pembuatan surat keterangan tidak mampu (SKTM) pada kantor desa simpang terusan dapat membantu proses bisnis.
2	Apakah rancangan sistem informasi pengelolaan data kependudukan pada kantor desa simpang terusan dapat membantu proses bisnis.
3	Apakah rancangan sistem informasi pengelolaan keuangan pada kantor desa simpang terusan dapat membantu proses bisnis.
4	Apakah rancangan sistem informasi pengarsipan surat pada kantor desa simpang terusan dapat membantu proses bisnis.
5	Apakah rancangan sistem informasi pembuatan AKTE pada kantor desa simpang terusan dapat membantu proses bisnis.
No	<i>Data Architecture</i>
1	Apakah rancangan sistem informasi pembuatan surat keterangan tidak mampu (SKTM) mengelola data pemohon, data berkas SKTM, data surat rekomendasi dapat membantu proses bisnis pada kantor desa simpang terusan.
2	Apakah rancangan sistem informasi pengelolaan data kependudukan mengelola data kependudukan, data mengelola laporan, data hasil laporan kependudukan dapat membantu proses bisnis pada kantor desa simpang terusan.
3	Apakah rancangan sistem informasi pengelolaan keuangan mengelola data

	pegawai, data gaji pegawai, data absensi pegawai, data pelatihan pegawai, data laporan dapat membantu proses bisnis pada kantor desa simpang terusan.
4	Apakah rancangan sistem informasi pengarsipan surat mengelola data surat masuk, data surat keluar, data hasil laporan dapat membantu proses bisnis pada kantor desa simpang terusan.
5	Apakah rancangan sistem informasi pembuatan AKTE mengelola data orang tua, data anak, data indetitas anak (KIA), data hasil laporan dapat membantu proses bisnis pada kantor desa simpang terusan.
No	<i>Aplication Architecture</i>
1	Apakah sistem aplikasi publikasi usaha mikro dan menengah (UMKM) dapat membantu proses bisnis pada kantor desa simpang terusan.
2	Apakah sistem aplikasi pembuatan surat keterangan tidak mampu (SKTM) dapat membantu proses bisnis pada kantor desa simpang terusan.
3	Apakah sistem aplikasi bantuan sosial dapat membantu proses bisnis pada kantor desa simpang terusan.
4	Apakah sistem aplikasi pengelolaan data kependudukan dapat membantu proses bisnis pada kantor desa simpang terusan.
5	Apakah sistem aplikasi pendaftaran dan pendataan dapat membantu proses bisnis pada kantor desa simpang terusan.
6	Apakah sistem aplikasi aplikasi penggajian pegawai dapat membantu proses bisnis pada kantor desa simpang terusan.
7	Apakah sistem aplikasi arsip dokumen program dan keuangan dapat membantu proses bisnis pada kantor desa simpang terusan.
8	Apakah sistem aplikasi pengarsipan surat umum dan kepegawaian dapat membantu proses bisnis pada kantor desa simpang terusan.
9	Apakah sistem aplikasi evaluasi kinerja pegawai dapat membantu proses bisnis pada kantor desa simpang terusan.
10	Apakah sistem aplikasi E-Office (surat menyurat) dapat membantu proses bisnis pada kantor desa simpang terusan.
11	Apakah sistem aplikasi rencana kerja dapat membantu proses bisnis pada kantor desa simpang terusan.
12	Apakah sistem aplikasi pengelolaan inventaris kantor dapat membantu proses bisnis pada kantor desa simpang terusan.
13	Apakah sistem aplikasi pembuatan AKTE dapat membantu proses bisnis pada kantor desa simpang terusan.
No	<i>Technology Architecture</i>
1	Perangkat keras yang dibutuhkan pada arsitektur sistem informasi kantor desa simpang terusan haruslah handal agar dapat mendukung bisnis saat ini dan mampu beradaptasi terhadap perkembangan teknologi dimasa mendatang.
2	Perangkat keras harus dapat menunjang kebutuhan akan efesien dan efektivitas aktivitas bisnis pada kantor desa simpang terusan.
3	Teknologi jaringan dan komunikasi mampu menunjang aktivitas bisnis saat ini dan mampu mengikuti berkembangnya teknologi kedepan.
4	Tersedianya akses internet bagi seluruh layanan dengan kecepatan tinggi yang memungkinkan seluruh SDM dapat mengakses atau mencari informasi terbaru.



Gambar 5. 17 Grafik Jabatan Responden

Gambar 5.17 menjelaskan pengisian kuisioner berjumlah Tujuh responden yaitu responden yang terlibat dalam penelitian ini adalah Kepala Desa, Seketaris, Kasi (Kepala Seksi) Kesra (Kesejahteraan) dan Pemuda Olahraga, Kasi (Kepala Seksi) Pemerintah, Staff Perangkat Desa, Kaur (Kepala Urusan) Keuangan, Kaur (Kepala Urusan) Umum dan Perencanaan



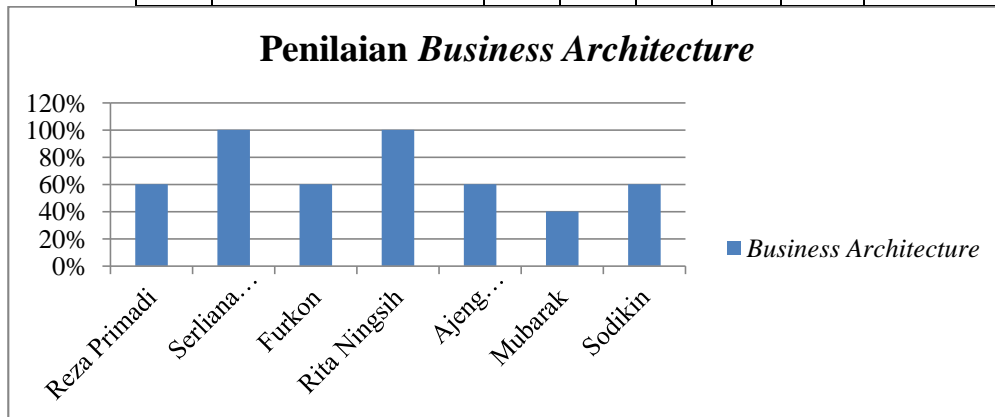
Gambar 5. 18 Grafik Umur Responden

Gambar 5.18 menjelaskan umur responden rata-rata 30-40 Tahun.

Tabel 5. 9 Penilaian *Business Architecture*

No.	<i>Business Architecture</i>						Total
	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	
1.	Reza Primadi	1	1	2	2	2	60%
2.	Serliana Sardianti	2	2	2	2	2	100%

3.	Furkon	1	2	1	2	2	60%
4.	Rita Ningsih	2	2	2	2	2	100%
5.	Ajeng Wulandari	1	2	2	2	0	60%
6.	Mubarak	1	2	0	0	2	40%
7.	Sodikin	1	2	0	2	2	60%



Gambar 5. 19

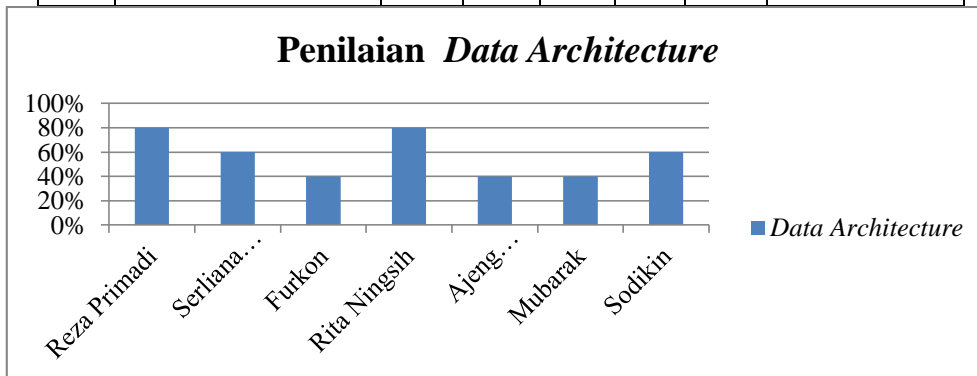
Penilaian *Business Architecture*

Tabel dan Grafik di atas menjelaskan total sementara dari *business architecture* yang memiliki 5 pertanyaan. Responden yang memilih jawaban 2 terdefinisi dan terdokumentasi dengan baik. Responden Reza Primadi bernilai 60%, Serliana Sardianti bernilai 100%, Furkon bernilai 60%, Rita Ningsih bernilai 100%, Ajeng Wulandari bernilai 60%, Mubarak bernilai 40% dan Sodikin bernilai 60%.

Tabel 5. 10 Penilaian *Data Architecture*

No.	<i>Data Architecture</i>						Total
	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	
1.	Reza Primadi	2	1	2	2	2	80%
2.	Serliana Sardianti	2	2	1	2	1	60%
3.	Furkon	0	2	0	0	2	40%
4.	Rita Ningsih	2	2	2	2	1	80%
5.	Ajeng Wulandari	1	1	2	1	2	40%

6.	Mubarak	1	2	1	1	2	40%
7.	Sodikin	0	1	2	2	2	60%

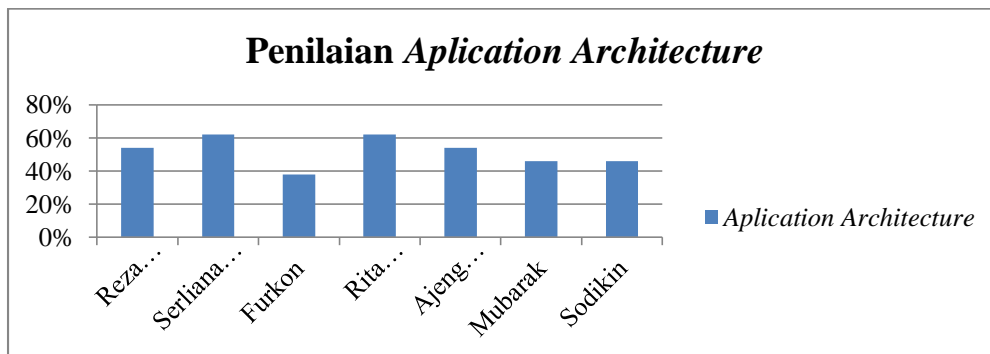


Gambar 5. 20 Penilaian *Data Architecture*

Tabel dan Grafik di atas menjelaskan total sementara dari *data architecture* yang memiliki 5 pertanyaan. Responden yang memilih jawaban 2 terdefinisi dan terdokumentasi dengan baik. Responden Reza Primadi bernilai 80%, Serliana Sardianti bernilai 60%, Furkon bernilai 40%, Rita Ningsih bernilai 80%, Ajeng Wulandari bernilai 40%, Mubarak bernilai 40%, dan Sodikin bernilai 60%.

Tabel 5. 11 Penilaian *Aplication Architecture*

No.	<i>Aplication Architecture</i>														Total
	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	
1.	Reza Primadi	1	1	2	0	1	2	2	1	2	2	2	2	1	54%
2.	Serliana Sardianti	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	62%
3.	Furkon	2	0	1	0	1	2	1	1	2	2	2	0	1	38%
4.	Rita Ningsih	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	0	62%
5.	Ajeng	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	54%
6.	Mubarak	0	2	2	1	1	1	2	0	1	2	2	0	2	46%
7.	Sukron	2	2	0	1	1	2	1	1	0	0	2	2	2	46%



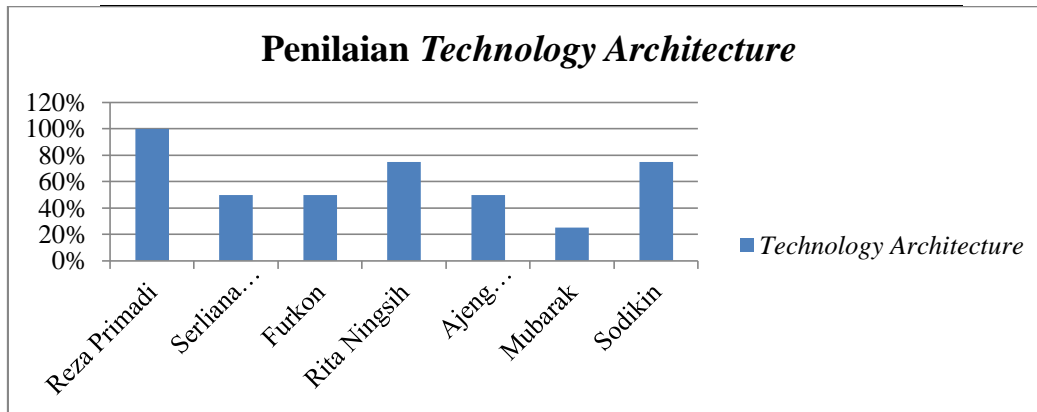
Gambar 5. 21 Penilaian *Application Architecture*

Tabel dan Grafik di atas menjelaskan total sementara dari *application architecture* yang memiliki 13 pertanyaan. Responden yang memilih jawaban 2 terdefinisi dan terdokumentasi dengan baik. Responden Reza Primadi bernilai 54%, Serliana Sardianti bernilai 62%, Furkon bernilai 38%, Rita Ningsih bernilai 62%, Ajeng Wulandari bernilai 54%, Mubarak bernilai 46% dan Sodikin bernilai 46%.

Tabel 5. 12 Penilaian *Technology Architecture*

No.	<i>Technology Architecture</i>					Total
	Nama	P1	P2	P3	P4	
1.	Reza Primadi	2	2	2	2	100%
2.	Serliana Sardianti	1	2	1	2	50%
3.	Furkon	2	1	1	2	50%
4.	Rita Ningsih	1	2	2	2	75%
5.	Ajeng Wulandari	2	1	2	1	50%
6.	Mubarak	1	2	1	1	25%

7.	Sodikin	2	2	0	2	75%
----	---------	---	---	---	---	-----

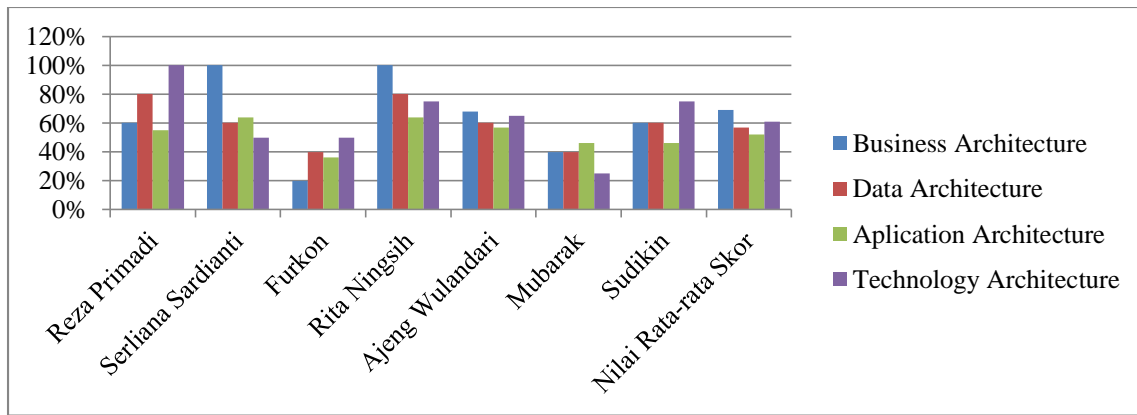


Gambar 5.22 Penilaian *Technology Architecture*

Tabel dan Grafik di atas menjelaskan total sementara dari *technology architecture* yang memiliki 4 pertanyaan. Responden yang memilih jawaban 2 terdefinisi dan terdokumentasi dengan baik. Responden Reza Primadi bernilai 100%, Serliana Sardianti bernilai 50%, Furkon bernilai 50%, Rita Ningsih bernilai 75%, Ajeng Wulandari bernilai 50%, Mubarak bernilai 25% dan Sodikin bernilai 75%.

Tabel 5.13 Hasil Perhitungan Skor

No.	Responden	Hasil Perhitungan Skor (%)			
		Business Architecture	Data Architecture	Application Architecture	Technology Architecture
1	Reza Primadi	60%	80%	54%	100%
2	Serliana Sardianti	100%	60%	62%	50%
2	Furkon	60%	40%	38%	50%
4	Rita Ningsih	100%	80%	62%	75%
5	Ajeng Wulandari	60%	40%	54%	50%
6	Mubarak	40%	40%	46%	25%
7	Sodikin	60%	60%	46%	75%
Rata-Rata Nilai Skor (%)		69%	57%	52%	61%



Gambar 5. 23 Hasil Perhitungan Skor

Sehingga rata-rata nilai score di setiap perhitungan skor yaitu *business architecture* 69%, *data architecture* 57%, *aplication architecture* 52%, *technology architecture* 61%. Maka dapat dinyatakan hasil perancangan *enterprise architecture* valid diatas 50%. Maka secara keseluruhan rekomendasi perencanaan *architecture enterprise* pada Kantor Desa Simpang Terusan dinyatakan valid.