



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 4

ANALISIS DAN HASIL

Bab ini memaparkan bagaimana *enterprise architecture* pada Rumah Tenun Kp. Bandar terbentuk sesuai dengan siklus metode TOGAF ADM

4.1 Analisa Kondisi Saat Ini

4.1.1 Architecture Vision

Sebelum melakukan perancangan arsitektur sistem informasi terlebih dahulu dilakukan identifikasi architecture vision sesuai dengan Fase A dalam TOGAF. Identifikasi yang dilakukan pada fase ini direpresentasikan melalui aspek visi dan misi, tujuan bisnis (*business goals*), dan sasaran bisnis (*business objective*).

4.1.1.1 Visi dan Misi

Adapun visi Rumah Tenun Kp. Bandar ialah: "Membantu perekonomian masyarakat Kelurahan Kp. Bandar serta melestarikan budaya Melayu Riau, khususnya dibidang kerajinan tangan". Sedangkan misi dari Rumah Tenun Kp. Bandar ialah: "Menjual dan mengenalkan tenun ke seluruh dunia".

4.1.1.2 Tujuan dan Sasaran Bisnis

Adapun tujuan dan sasaran bisnis pada Rumah Tenun Kp. Bandar dapat dipaparkan melalui Tabel 4.1

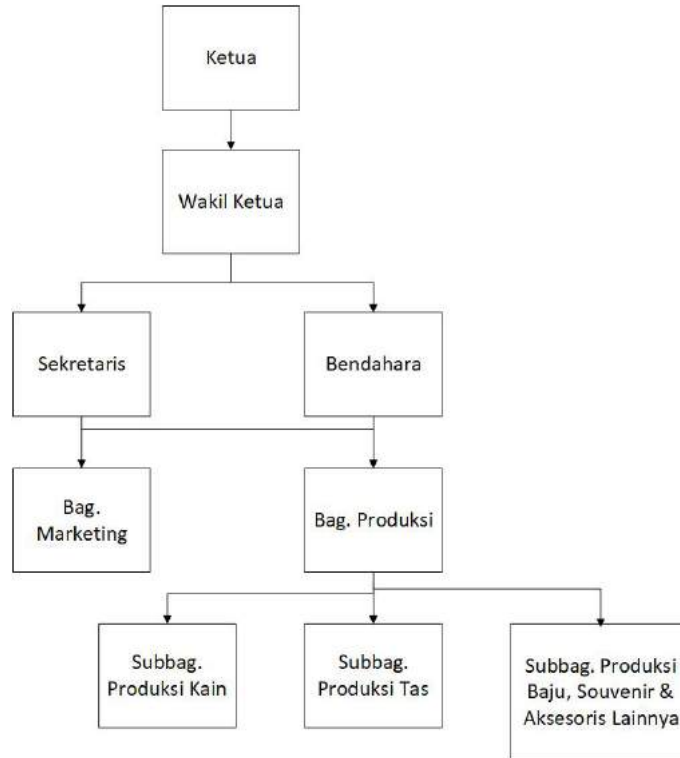
Tabel 4.1. Tujuan dan Sasaran Rumah Tenun Kp. Bandar

Tujuan	Sasaran
Mengenalkan budaya Melayu Riau kepada khalayak ramai	Mengenalkan motif tenun Melayu Riau dengan cara menerapkannya pada produk yang digunakan sehari-hari; seperti baju, tas, dan sebagainya
Produk dapat terjangkau hingga ke pelosok negeri	Pelanggan dapat melihat katalog barang, detail barang dan memesan produk dengan mudah secara <i>online</i> maupun <i>offline</i>
Nyaman dan <i>stylish</i>	Produk yang dihasilkan sesuai dengan minat pelanggan dan untuk berbagai usia
Modal sedikit profit berlimpah	Membuat produk bernilai budaya namun dengan harga terjangkau oleh pelanggan



4.1.1.3 Struktur Organisasi

Adapun struktur organisasi pada Rumah Tenun Kp. Bandar dapat dipaparkan melalui Gambar 4.1 dibawah ini.



Gambar 4.1. Struktur Oganisasi di Rumah Tenun Kp. Bandar

Keterangan:

1. Ketua dan Wakil Ketua: Bertugas mengawasi jalannya aktivitas Rumah Tenun dan dibantu oleh wakil ketua
- Sekretaris: Bertugas mencatat setiap detail pemasukan dan pengeluaran Rumah Tenun Kp. Bandar serta merekap pesanan di Rumah Tenun Kp. Bandar.
- Bendahara: Bertugas bertanggungjawab dalam hal pemasukan dan pengeluaran Rumah Tenun Kp. Bandar
- Bag. Marketing: Bertugas mempromosikan Rumah Tenun Kp. Bandar ke berbagai media, baik online maupun offline serta melakukan pemotretan barang dan desain poster dan spanduk jika diperlukan
- Bag. Produksi: Bertugas sebagai penanggung jawab dalam hal produksi barang, mulai dari bahan baku hingga tahap akhir dari produksi. Dalam bagian produksi ada yang bertanggung jawab dalam produksi tas, ada yang bertanggung jawab memproduksi kain dan ada yang bertanggung jawab

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



dalam produksi baju, souvenir dan aksesoris lainnya

4.1.1.4 Value Chain

Value chain diagram merupakan diagram yang mendefinisikan aktivitas-aktivitas pada UMKM yang terdiri dari aktivitas utama dan aktivitas pendukungnya. Pada Rumah Tenun Kp. Bandar terdapat berbagai aktivitas bisnis yang terdiri dari aktivitas utama dan aktivitas pendukung. Berbagai aktivitas ini dapat digambarkan melalui Gambar 4.2 dibawah ini.



Gambar 4.2. Value Chain Rumah Tenun Kp. Bandar

Keterangan:

Aktivitas Utama

Beberapa aktivitas utama pada Rumah Tenun Kp. Bandar dapat dijelaskan sebagai berikut.

(a) *Inbound Logistic*

Untuk persediaan bahan baku, Rumah Tenun Kp. Bandar mendapatkan *supply* dari agen. Adapun bahan baku utama yang paling dibutuhkan di Rumah tenun ialah benang. Benang yang dibutuhkan pun bermacam-macam. Ada benang emas, benang kristal serta benang tidak berwarna yang akan digunakan untuk diwarnai dengan pewarna alam. Adapun untuk bahan lain selain benang ada yang didapat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dari agen yang sama ada pula yang berbeda.

(b) *Operation*

Adapun kegiatan operasional yang dilakukan di Rumah Tenun Kp. Bandar ialah barang, yakni: kain tenun, tanjak, syal, gantungan kunci dan baju dan tas.

(c) *Outbound Logistic*

Rumah Tenun Kp. Bandar menjual produknya melalui beberapa cara, yakni:

i. *offline*

Untuk penjualan secara *offline*, Rumah Tenun Kp. Bandar melakukan transaksi *offline* di Rumah Tenun sendiri dan juga bazar-bazar budaya yang diadakan pemerintah maupun swasta.

ii. *online*

Penjualan secara *online* dilakukan melalui media sosial Instagram, Facebook dan Whatsapp. Adapun barangnya dikirim melalui jasa pengiriman seperti JNE, JnT untuk di luar kota Pekanbaru dan Grabsend dan Gosend untuk di daerah dalam kota Pekanbaru.

(d) *Marketing and Sales*

Untuk media promosi, Rumah Tenun Kp. Bandar memanfaatkan media sosial seperti facebook, instagram dan whatsapp. Selain itu, Rumah Tenun Kp. Bandar juga memanfaatkan hasil dokumentasi foto maupun video yang diambil oleh pengunjung Rumah Tenun Kp. Bandar sebagai media promosi.

(e) *Service*

Adapun pelayanan yang diberikan oleh Rumah Tenun Kp. Bandar yaitu: layanan kunjungan ke Rumah Tenun Kp. Bandar. Rumah Tenun Buka mulai pukul 10.00 WIB sampai dengan 17.00 WIB. Selain itu, Rumah Tenun Kp. Bandar juga akan *sharing* ilmu seputar tenun kepada pengunjung yang datang.

Aktivitas Pendukung

Beberapa aktivitas pendukung pada Rumah Tenun Kp. Bandar dapat dijelaskan sebagai berikut.

(a) *Human Resource Management*

Perekrutan karyawan biasanya hanya untuk bagian produksi. Tidak ada kriteria khusus dalam pemilihan calon karyawan. Calon karyawan biasanya diberi pelatihan bertenun selama 2 bulan, baru kemudian



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memulai untuk bertenun sendiri. Adapun untuk sistem penggajian pada karyawan dihitung dari berapa produk yang ia buat dan siapkan. Besaran gaji pun beragam tergantung barang jenis apa yang ia produksi.

(b) *Technological Development*

Rumah Tenun Kp. bandar memanfaatkan media sosial yakni Facebook, Instagram dan Whatsapp sebagai media untuk melakukan promosi barang. selain itu, beragam teknologi ini digunakan sebagai sarana untuk terhubung dan menjalin komunikasi langsung dengan pelanggan.

(c) *Procurement*

Sumber daya modal pada Rumah Tenun Kp. Bandar didapatkan dari hasil penjualan kain tenun serta bantuan dana dan alat dari pemerintah dan Bank Indonesia sebagai bentuk dukungan untuk memajukan UMKM yang ada di Riau, khususnya Rumah Tenun Kp. Bandar.

(d) *Firm Infrastructur*

Divisi yang terdapat di Rumah Tenun Kp. Bandar ialah Marketing dan Produksi. Marketing bertanggung jawab atas hal-hal yang berkaitan tentang promosi barang dan melayani tanya jawab pelanggan via *contact person*. Sedangkan bagian Produksi bertanggung jawab terhadap hal-hal yang berkaitan dengan produksi barang, mulai dari pembelian dan pemilihan barang hingga barang jadi.

4.1.2 *Business Architecture*

Pada fase *Business Architecture* mendefinisikan pengembangan arsitektur bisnis, dimulai dari kondisi awal arsitektur bisnis, kemudian menentukan model bisnis yang mendukung fase Architecture Vision. Pada fase ini digambarkan proses bisnis existing yang ada pada UMKM sehingga kemudian dibuat strategi bisnis untuk UMKM guna menentukan arsitektur target yang ingin dicapai.

4.1.2.1 **Pemetaan Layanan, Fungsi dan Proses Bisnis**

Secara keseluruhan, aktivitas yang ada di Rumah Tenun Kp. Bandar dapat dijabarkan melalui Tabel 4.2 dibawah ini.

Tabel 4.2. *Business Service/Functional/Process Catalog*

<i>Business Function</i>	<i>Business Service</i>	<i>Business Process</i>
Marketing dan Distribusi	Kelola Media Sosial	Melakukan pemasaran via media sosial
	Kelola Event	Melakukan pemasaran via event kedaerahan maupun luar daerah



Tabel 4.2 Business Service/Fuctional/Process Catalog (Tabel lanjutan...)

<i>Business Function</i>	<i>Business Service</i>	<i>Business Process</i>
Distribusi	Pengelolaan penyebaran produk	Penjualan via media sosial
		Penjualan viamarketplace
		Penjualan via event kedaerahan dan luar daerah
Keuangan	Pengelolaan keuangan	Pencatatan keuangan via distributor
		Pencatatan buku besar UMKM
		Laporan keuangan
Produksi	Pembuatan produk	Persiapan pembuatan
		Pembuatan produk
	Packaging produk	Pengemasan produk
		Membeli bahan
	Pengadaan bahan baku produk	Menyeleksi vendor
Review dan kategorisasi vendor		
Pengelolaan gudang	kelola produk	

4.1.2.2 Deskripsi Proses Bisnis Saat Ini

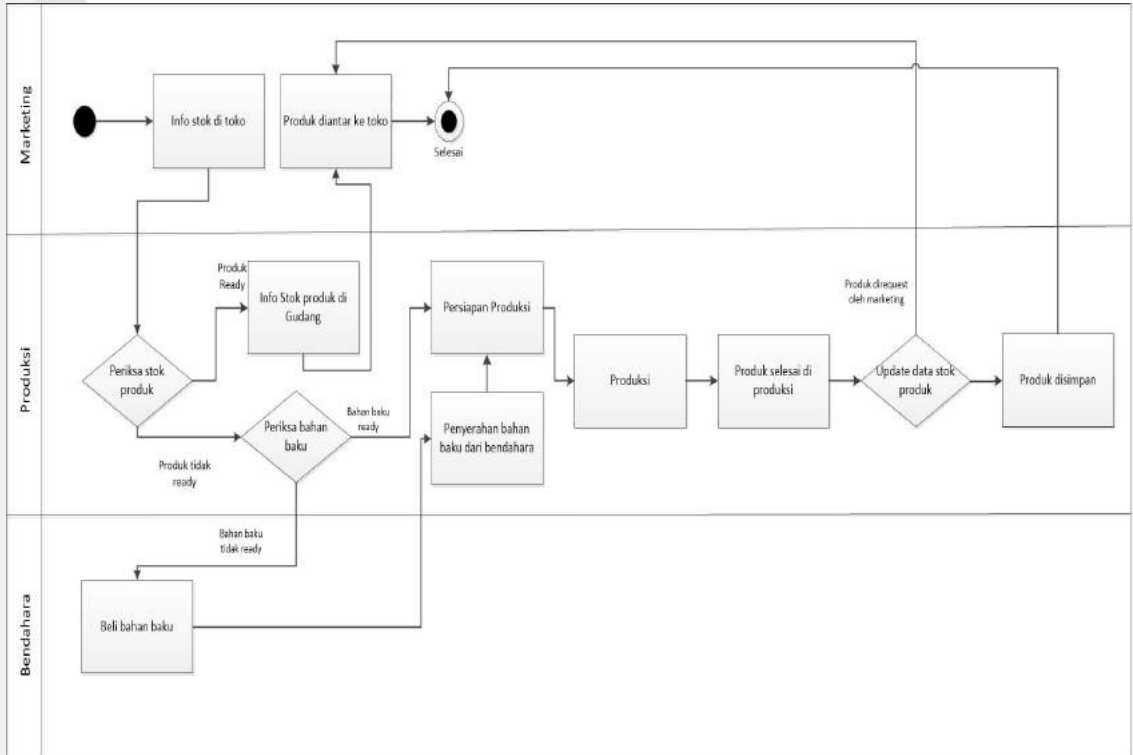
Adapun proses bisnis pada Rumah Tenun Kp. Bandar dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Produksi Barang

Berikut digambarkan alur produksi barang melalui Gambar 4.3.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.3. Alur Produksi Barang

Biasanya, produk mulai diproduksi jika stok produk mulai menipis atau ada pre-order pesanan. Namun disisi lain, produk juga mulai diproduksi jika ada inovasi produk baru yang sudah didesain.

Adapun tahapan dalam produksi barang yakni:

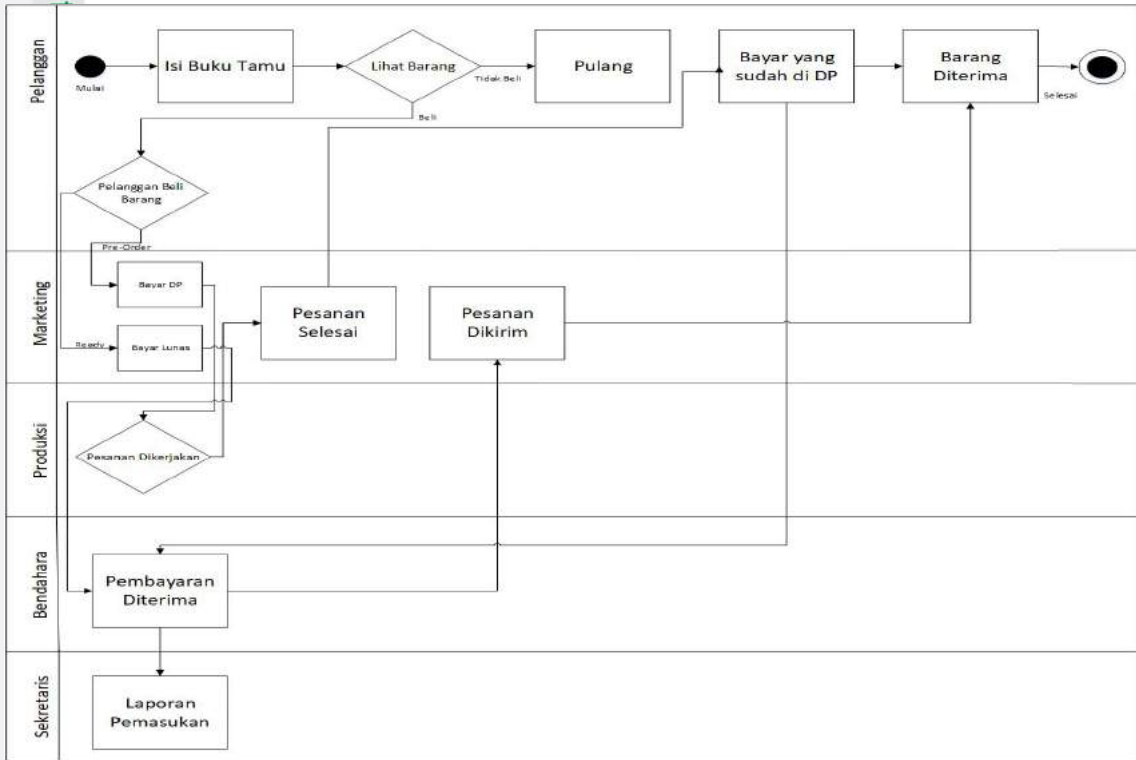
- (a) Karyawan bagian produksi biasanya setiap harinya akan memeriksa stok barang. Namun dalam keadaan tertentu, misalnya di toko stok produk habis, ada pesanan dalam partai besar dan sebagainya, pihak marketing akan menanyakan stok produk ke bagian gudang
- (b) Karyawan bagian produksi akan memeriksa apakah produk tersedia di gudang atau tidak. Jika tersedia, maka produk akan diantar langsung ke toko
- (c) Sebelum produk diproduksi, terlebih dahulu karyawan mengecek apakah bahan baku tersedia dan memadai untuk membuat produk. Jika produk tersedia, maka produk akan langsung diproduksi, Jika tidak tersedia, maka karyawan akan membuat list barang yang akan dibeli dan menyerahkan listnya ke bendahara untuk dibeli barangnya
- (d) Sebelum membuat produk, terlebih dahulu mempersiapkan alat produksi. Periksa apakah alat produksi bekerja dengan baik dan bersih.
- (e) Mulai melakukan pembuatan produk



(f) Produk jadi, update data stok produk. Jika ada produk pre-order, maka produk akan langsung diantar ke toko

Penjualan *Offline*

Berikut digambarkan alur penjualan barang secara *offline* melalui Gambar 4.4.



Gambar 4.4. Alur Jual Beli Secara *Offline*

Alur dimulai dari pelanggan yang datang ke lokasi jual beli *offline*, yakni di Rumah Tenun Kp. Bandar. Sebelum masuk, pelanggan diwajibkan mengisi buku tamu. Kemudian pelanggan biasanya akan melihat-lihat produk yang ada. Jika ada yang ingin dibeli, pelanggan bisa langsung membayarnya di kasir dan embayarnya. Selain itu, pelanggan juga dapat melakukan pre-order pesanan jika ingin mengcustom produk sesuai selera. Produk yang masuk dalam daftar pre-order akan dikerjakan setelah pelanggan membayar DP produk. Setelah produk jadi, produk akan dikirim ke alamat pelanggan.

Penjualan *Online*

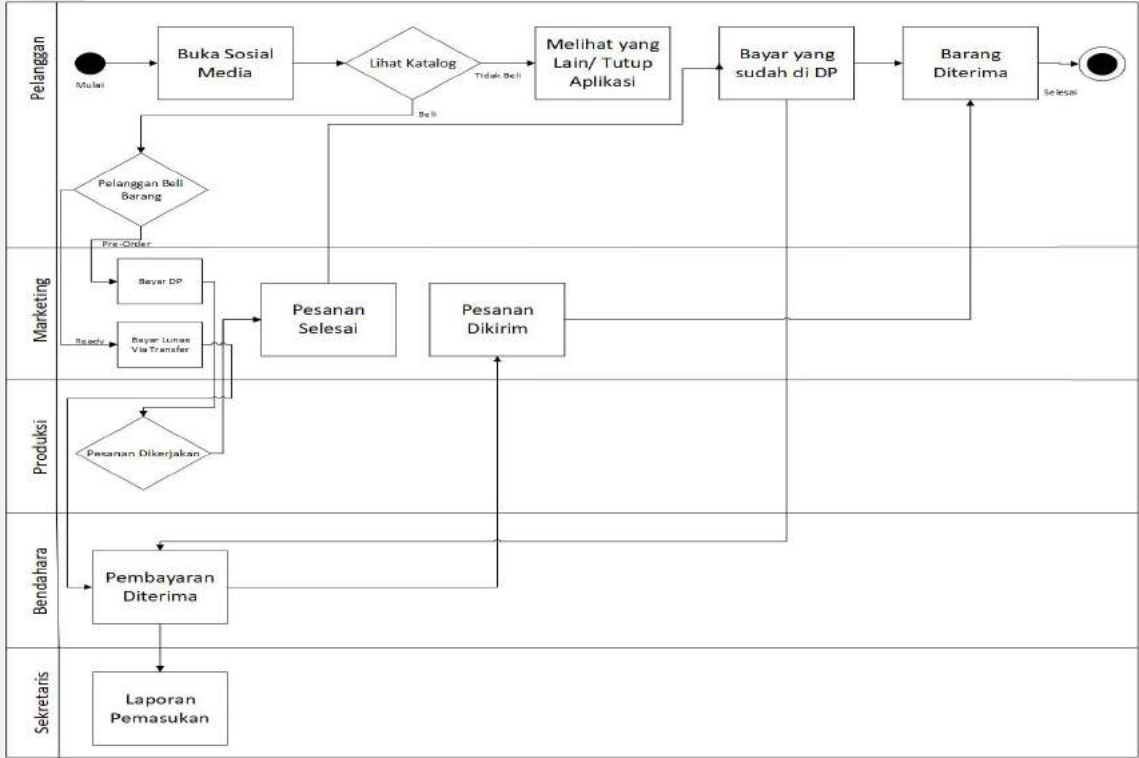
Berikut digambarkan alur proses penjualan secara *online* melalui Gambar 4.5.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.5. Alur Jual Beli Secara *Online*

Sama halnya dengan penjualan secara *offline*, biasanya pelanggan akan melihat produk yang tersedia di Rumah Tenun Kp. Bandar. Pada jual beli secara *online*, pelanggan dapat melihat produk melalui katalog produk yang ada di media sosialnya Rumah Tenun Kp. Bandar. Untuk pemesanan dapat bisakukan melalui chat Whatsapp. Sama halnya dengan penjualan *offline*, pada penjualan secara *online* juga dapat menerima pesanan pre-order custom.

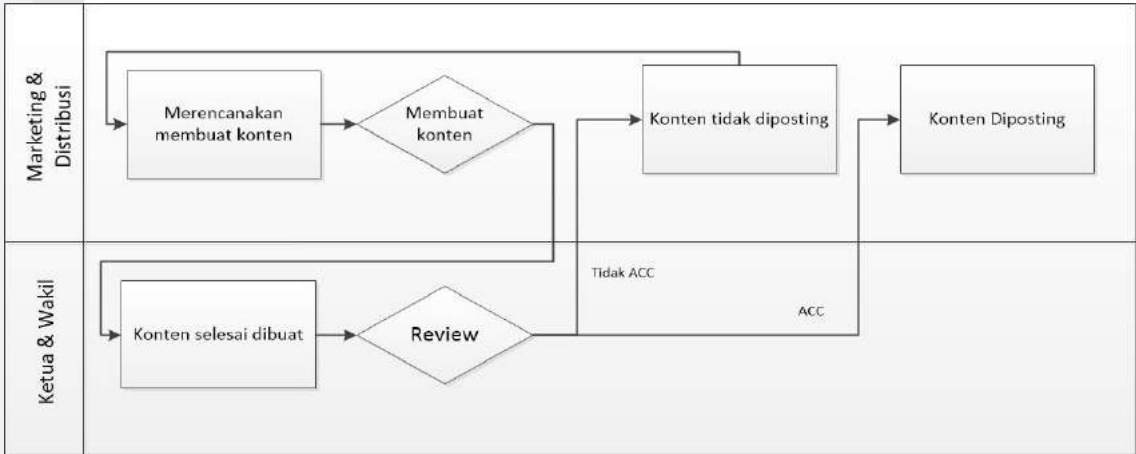
Marketing

Berikut digambarkan alur proses marketing melalui Gambar 4.6.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

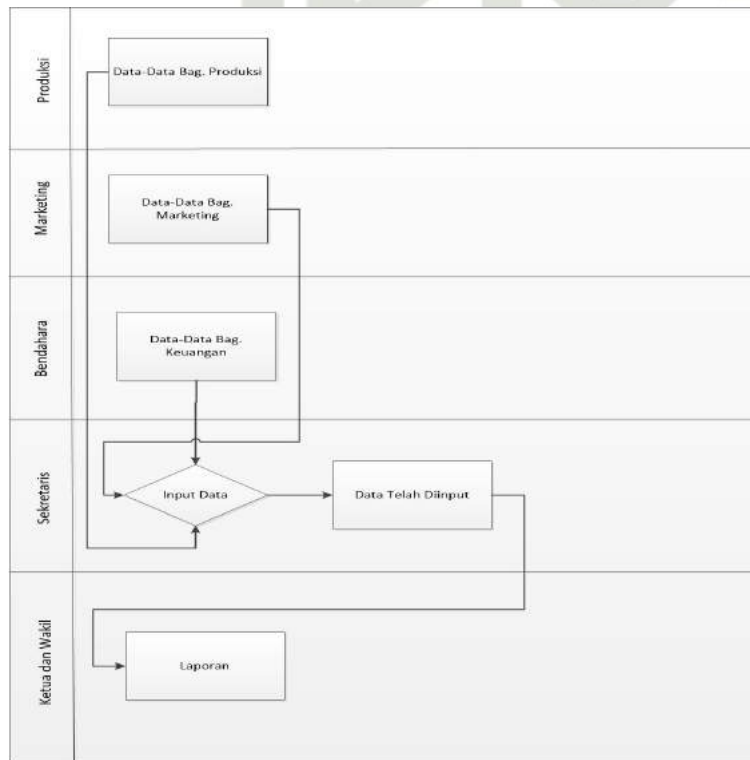
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.6. Alur Proses Marketing dan Distribusi

Pengelolaan Data dan Pelaporan

Berikut digambarkan alur proses pengelolaan data dan pelaporan melalui Gambar 4.7.



Gambar 4.7. Alur Proses Pengelolaan dan Pelaporan

Adapun pengelolaan data pada Rumah Tenun Kp. Bandar seluruhnya diolah oleh sekretaris. Data-data yang ada di setiap divisi diserahkan ke sekretasi, kemudian data diinput dan diolah hingga menjadi laporan.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.1.3 Information System Architecture

4.1.3.1 Data Architecture

Data Architecture merupakan bagian dari fase *Information System Architecture*. Pada fase *Data Architecture*, diidentifikasi data-data yang digunakan saat ini dan data-data yang dibutuhkan pada masa mendatang. Berikut dipaparkan melalui Tabel 4.3 dibawah ini.

Tabel 4.3. Application/Data Matrix

<i>Business Function</i>	<i>Entitas Data</i>	<i>Type Data</i>
Bendahara	PO	<i>Transactional Data</i>
	Pelanggan	<i>Maaster Data</i>
	Penjualan	<i>Transactional Data</i>
	Diskon	<i>Transactional Data</i>
	Laporan	<i>Transactional Data</i>
Produksi	Produk	<i>Master Data</i>
	Bahan baku	<i>Master Data</i>
	Alat	<i>Master Data</i>
	Vendor	<i>Master Data</i>
	Detail Produk	<i>Transactional Data</i>
	Penjualan	<i>Transactional Data</i>
	User Management	<i>Master Data</i>
	Laporan	<i>Transactional Data</i>
Marketing dan Distribusi	PO	<i>Transactional Data</i>
	Produk	<i>Master Data</i>
	Pelanggan	<i>Master Data</i>
	Penjualan	<i>Transactional Data</i>
	Detail Produk	<i>Transactional Data</i>
	PO	<i>Transactional Data</i>

4.1.3.2 Application Architecture

Pada Rumah Tenun Kp. Bandar, ada beberapa aplikasi yang digunakan. Berikut dipaparkan melalui Tabel 4.4 dibawah ini.

Tabel 4.4. Application Portfolio Catalog

<i>Physical Application Component</i>	<i>Deskripsi</i>
Media Sosial	Digunakan sebagai media promosi produk sekaligus media penjualan
Marketplace	Digunakan sebagai media promosi sekaligus media penjualan
Microsoft Excel	Digunakan sebagai media untuk pembuatan laporan



4.1.4 **Technology Architecture**

Pada fase ini dideskripsikan teknologi yang saat ini digunakan oleh Rumah Tenun Kp. Bandar. Untuk *Hardware*, Rumah Tenun Kp. Bandar menggunakan *Smartphone* dan laptop sebagai media promosi dan pembuatan laporan. Untuk *Software*, Rumah Tenun Kp. Bandar menggunakan media sosial sebagai media promosi dan Ms. Excel sebagai media untuk pembuatan laporan. Data-data keuangan, pelanggan dan data lainnya umumnya disimpan dalam bentuk tulisan.

4.2 **Identifikasi 5W+1H**

Identifikasi 5W+1H bertujuan untuk mendefenisikan secara jelas mengapa dibangunnya *enterprise architecture*. Adapun Identifikasi 5W+1H dapat dipaparkan melalui Tabel 4.5 dibawah ini.

Tabel 4.5. Identifikasi 5W+1H

No.	Driver	Deskripsi
1	What	Produksi, pengadaan, keuangan, pemasaran dan distribusi
2	Who	Perusahaan
3	Where	Rumah Tenun Kp. Bandar Jl. Perdagangan No. 206 Kelurahan Kp. Bandar Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru, Riau.
4	When	April 2020 s/d Maret 2021
5	Why	Berbagai permasalahan yang ada di Rumah Tenun Kp. Bandar serta perkembangan teknologi yang semakin berkembang dari waktu ke waktu memicu untuk diterapkannya transformasi digital
6	How	Pembuatan EA menggunakan kerangka kerja TOGAF ADM

4.3 **Perancangan EA**

4.3.1 **Preliminary Phase**

Tahap ini merupakan tahap awal perancangan EA pada TOGAF ADM. Pada tahap ini dipaparkan persiapan atau inisiasi perancangan EA menggunakan TOGAF ADM yang mendukung kebutuhan bisnis untuk digunakan dalam arsitektur target. *Output* dari tahap ini berupa artefak *principle catalog* yang merupakan prinsip-prinsip yang dibutuhkan untuk pengembangan fase *business architecture*, *data architecture*, *aplication architecture*, dan *technology architecture*.

Principle Catalog dibuat sebagai dasar untuk pengembangan fase *Busi-*

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



ness Architecture, Information System Architecture dan Technology Architecture. Adanya *Principle Catalog* ini diharapkan akan menjadi pedoman dalam pembuatan rancangan EA. Dari paparan visi, misi, tujuan dan struktur organisasi UMKM didapatkan *Principle Catalog* EA yang cocok dengan Rumah Tenun Kp. Bandar. Berikut dipaparkan melalui Tabel 4.6 dibawah ini.

Tabel 4.6. *Principle Catalog*

Arsitektur	Prinsip	Deskripsi
Business Architecture	Penyempurnaan Produk	Penyempurnaan produk terus dilakukan untuk menambah minat pelanggan terhadap produk yang ditawarkan
	Peningkatan Kualitas Produk	Meningkatkan kualitas produk dengan menggunakan bahan-bahan berkualitas, diolah dengan standarproduksi serta <i>packing</i> barang yang unik dan rapi
	Pertanggungjawaban Distribusi	Bertanggungjawab dalam hal pendistribusian produk kepada customer dengan menjamin kesesuaian produk yang dipesan dan menjamin kualitas produk selama distribusi
	Keberlangsungan Operasi	Bisnis tetap berjalan meskipun masih memiliki beberapa kendala
Data Architecture	Aset Data	Data merupakan aset penting yang memiliki nilai untuk Rumah Tenun Kp. Bandar dan harus dikelola dan dijaga dengan baik
	Data Dapat Diakses	Data dapat diakses dengan mudah oleh pengguna sesuai dengan otoritas mereka
	Akurasi Data	Data harus dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya
	Integrasi Data	Data yang dimiliki oleh Rumah Tenun Kp. Bandar dapat terhubung antar pengguna untuk menunjang bisnisnya dan mneghindari adanya redudansi data

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.6 *Principle Catalog* (Tabel lanjutan...)

Arsitektur	Prinsip	Deskripsi
	Keamanan Data	Data yang dimiliki oleh Rumah Tenun Kp. Bandar harus dijaga dan dilindungi dari serangan maupun pencurian data yang memungkinkan data dieksploitasi oleh pengguna yang tidak sesuai dengan otoritasnya
<i>Application Architecture</i>	<i>Usability</i> Aplikasi	aplikasi yang digunakan memiliki fungsionalitas yang tinggi, <i>user-friendly</i> serta pendokumentasian yang baik
	Keamanan Aplikasi	Keamanan aplikasi dibutuhkan Rumah Tenun Kp. Bandar dengan menetapkan tingkat otoritas pengguna
	Fleksibilitas Aplikasi	Tidak perlu dilakukan perubahan teknologi secara keseluruhan secara terus menerus karena aplikasi dapat berfungsi dengan adanya platform yang tersedia
<i>Technology Architecture</i>	Keamanan Teknologi	Teknologi yang digunakan harus dijaga agar terhindar dari resiko yang mungkin terjadi
	Interoperabilitas	Kemampuan teknologi untuk mendukung adanya pertukaran data setiap aktivitas
	Perubahan Teknologi Sesuai Kebutuhan Bisnis	Dalam mendukung operasional bisnis maka diperlukan perubahan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan bisnis Rumah Tenun Kp. Bandar

4.3. Requirement Management

Adapun solusi aktivitas yang akan diusulkan dapat dipaparkan melalui Tabel 4.7 dibawah ini.



Tabel 4.7. Solusi Aktivitas

Aktivitas	Deskripsi	Solusi Aktivitas
Marketing dan Distribusi	Penjualan produk di <i>e-commerce</i> hanya dijual di shopee, data distribusi barang dicatat secara manual, Pengelolaan data pelanggan masih manual dan belum terstruktur, belum ada <i>e-catalog</i> resmi	Memperluas penjualan online via platform <i>e-commerce</i> lainnya seperti Lazada, Tokopedia dan Bukalapak, pembuatan website untuk <i>branding image</i> perusahaan dan pengelolaan data pelanggan.
Produksi	Pendataan bahan produk, vendor dan stok produk belum terstruktur dan masih manual	Pengadaan aplikasi pengelolaan pergudangan dan vendor
Keuangan	Pencatatan keuangan belum terstruktur dan masih manual	Pengadaan aplikasi pengelolaan keuangan

4.3.3 Architecture Vision

Berdasarkan pada permasalahan yang terjadi pada Rumah Tenun Kp. Bandar, maka dihasilkan beberapa artefak, berikut paparannya.

4.3.3.1 Value Chain



Gambar 4.8. Value Chain Usulan untuk Rumah Tenun Kp. Bandar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

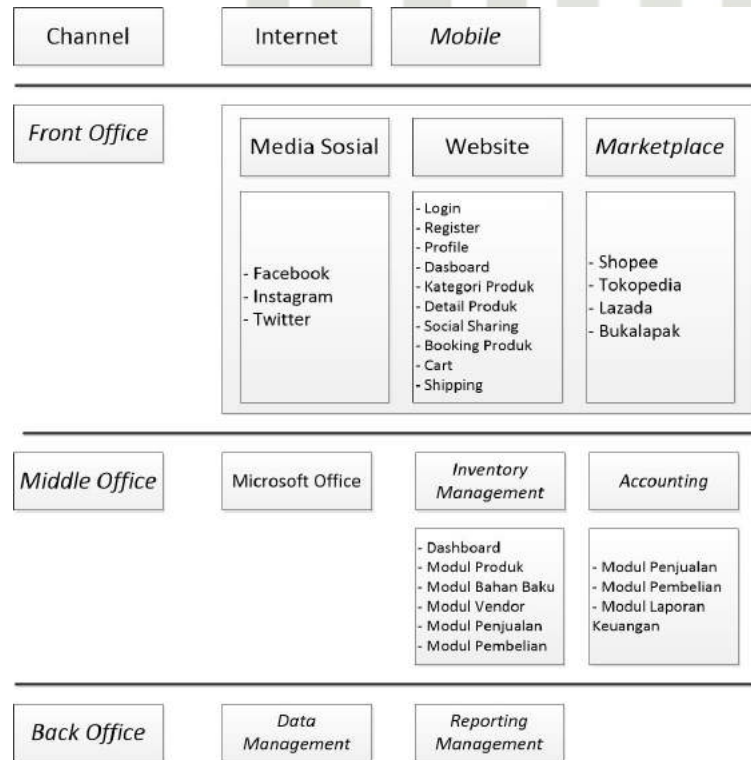


1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada Gambar 4.8 dipaparkan usulan *value chain*, dimana ada beberapa penambahan nilai bisnis di beberapa aktivitas. Pada aktivitas utama, *Inbound Logistic* yang semula hanya melakukan pembelian bahan baku menjadi pengelolaan gudang dan bahan baku. Kemudian pada *Marketing and Sales*, semula penjualan dan pemasaran hanya dilakukan via media sosial, event kedaerahan dan swafoto gratis, kemudian ditambah beberapa metode yakni pembuatan *website* dan penjualan via *marketplace*.

4.3.3.2 Solution Concept

Solution Concept Diagram merupakan diagram penggambaran solusi teknologi informasi usulan yang dijadikan sebagai acuan dalam melakukan perancangan EA (Group, 2020). Adapun pemetaan *Solution Concept Diagram* terdapat 3 kategori, yaitu *Front Office*, *Middle Office*, dan *Back Office*. Berikut dipaparkan melalui Gambar 4.9 dibawah ini.



Gambar 4.9. *Solution Concept*

4.3.3.3 Struktur Organisasi

Berikut dipaparkan struktur organisasi usulan melalui Gambar 4.10 dibawah ini.

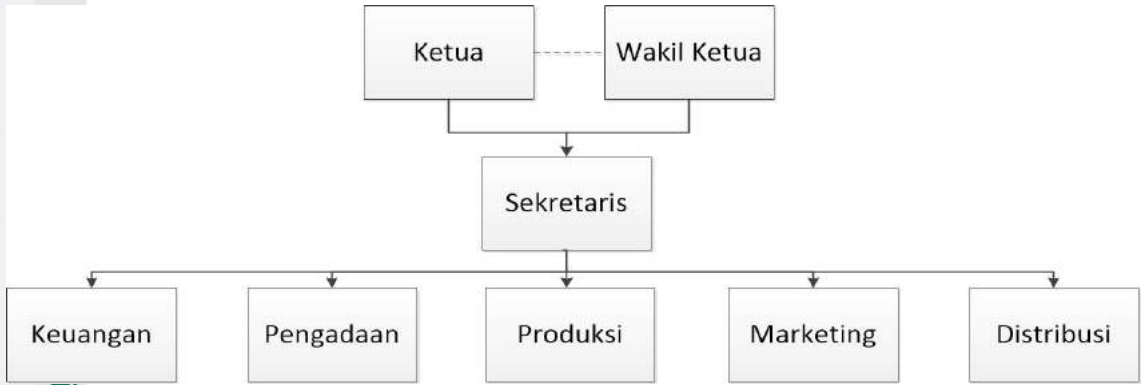


1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.10. Struktur Organisasi Usulan

4.3.3.4 Stakeholder

Adapun Stakeholder yang terlibat dalam proses bisnis pada Rumah Tenun Kp. Bandar dapat dipaparkan melalui Tabel 4.8 dibawah ini.

Tabel 4.8. Stakeholder Map Matrix

Stakeholder	Involvement	Concern
Ketua dan Wakil	Memiliki tingkat kebijakan paling tinggi terkait pengarahannya misi, tujuan dan sasaran UMKM dan memimpin jalannya UMKM	Kebijakan terkait dengan UMKM
Sekretaris	Memiliki tingkat kebijakan dibawah ketua dan wakil ketua	Memberi laporan kepada ketua dan wakil ketua serta memantau tiap divisi agar mengerjakan tugasnya masing-masing
Pengadaan	Fokus dan bertanggung-jawab pada segala hal yang berkaitan dengan pengadaan bahan baku produk dan pergudangan	Pembelian bahan baku, pengelolaan bahan baku, seleksi dan review vendor
Produksi	Fokus dan bertanggung-jawab pada segala hal yang berkaitan dengan kegiatan pre-produksi dan produksi	Persiapan produksi, produksi
keuangan	Fokus dan bertanggung-jawab pada segala yang berkaitan dengan pencatatan	Pencatatan penjualan, pencatatan buku besar, pelaporan


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.8 Stakeholder Map Matrix (Tabel lanjutan...)

<i>Stakeholder</i>	<i>Involvement</i>	<i>Concern</i>
Marketing	Fokus dan bertanggung-jawab terhadap segala hal yang berkaitan dengan kegiatan pemasaran produk	Kelola media sosial, kelola event, kategorisasi pelanggan, <i>kelola feedback</i>
Distribusi	Fokus dan bertanggung-jawab pada segala yang berkaitan dengan pendistribusian barang	Pengelolaan penyebaran produk

4.3.4 Business Architure

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada Rumah Tenun Kp. Bandar dihasilkanlah beberapa artefak. Berikut paparannya.

4.3.4.1 Business Drivers, Goals and Objectives

Berdasarkan pemetaan layanan dan proses bisnis saat ini, maka dibuatlah *Business Drivers, Goals and Objectives*, dimana point ini nantinya akan menjadi acuan dasar dalam menjalankan bisnis. Berikut dipaparkan *Business Drivers, Goals and Objectives* usulan melalui Tabel 4.9 dibawah ini.

Tabel 4.9. Business Driver, Goal and Objective Usulan

Drivers	Goals	Objectives
Peningkatan efisiensi dan efektivitas penggunaan bahan baku	Mampu memenuhi bahan baku pembuatan produk secara konsisten	Menjaga kualitas bahan baku dan pemilihan vendor yang konsisten dan stabil
Meningkatkan profit	Pencatatan keuangan terstruktur Mampu mengadakan standarisasi produk Meningkatkan pangsa pasar, produk dikenal dengan baik oleh pelanggan	Menggunakan aplikasi keuangan dalam proses pencatatan Standarisasi produk terpenuhi Optimasi media penjualan
Meningkatkan kualitas produk	Mampu bersaing dengan produk serupa Berinovasi sesuai dengan minat pelanggan	Meningkatkan pengelolaan jumlah stok produk di gudang Adanya pengelompokkan data penjualan berdasarkan kategori produk dan konsumen, membuat produk ciri khas perusahaan

Tabel 4.9 *Business Driver, Goal and Objectives* (Tabel lanjutan...)

Drivers	Goals	Objectives
---------	-------	------------

4.3.4.2 *Business Service/Functional/Process Catalog*

Ada beberapa tambahan dan *upgrade* proses bisnis yang diusulkan sesuai dengan kebutuhan Rumah Tenun Kp. Bandar. Berikut dipaparkan melalui Tabel 4.10 dibawah ini.

Tabel 4.10. *Business Service/Fuctional/Process Catalog*

<i>Business Function</i>	<i>Business Service</i>	<i>Business Process</i>	<i>Ket</i>
Pengadaan	Pengadaan bahan baku	Pembelian bahan baku	-
	Pengelolaan gudang	Mengelola bahan baku dan produk	<i>Upgrade</i>
	Pemilihan vendor	Seleksi dan review vendor	<i>Add</i>
Produksi	Pembuatan produk	Persiapan pembuatan	-
		Pembuatan produk	-
	<i>Packaging</i> produk	Pengemasan produk	<i>Upgrade</i>
Keuangan	Pengelolaan keuangan	Pencatatan penjualan via distributor	<i>Upgrade</i>
		Pencatatan penjualan via media sosial	<i>Upgrade</i>
		Pencatatan penjualan via <i>marketplace</i>	<i>Upgrade</i>
		Pencatatan penjualan via website	<i>Add</i>
		Pencatatan penjualan via event	<i>Add</i>
		Pencatatan keuangan buku besar UMKM	<i>Upgrade</i>
		Laporan keuangan	<i>Upgrade</i>
Pemasaran	Kelola Media Sosial	Melakukan pemasaran via media sosial	<i>Upgrade</i>
	Kelola Event	Melakukan pemasaran via event kedaerahan maupun luar daerah	-
	Kategorisasi pelanggan	Melakukan pemberian diskon pelanggan berdasarkan kategorinya	<i>Add</i>
	Pengolaan feedback	Evaluasi kritik dan saran dari pelanggan	<i>Add</i>
Distribusi	Kelola penyebaran produk	Penjualan via media sosial	<i>Upgrade</i>
		Penjualan via <i>marketplace</i>	<i>Upgrade</i>
		Penjualan via <i>website</i>	<i>Add</i>
		Penjualan via event kedaerahan dan luar daerah	-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta dimiliki UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.3.4.3 Role Catalog

Artefak *Role Catalog* merupakan artefak yang menjelaskan *jobdesk* atau tugas dari setiap stakeholder dalam menjalankan kegiatan proses bisnisnya pada UMKM. Berikut *Role Catalog* dipaparkan melalui Tabel 4.11 dibawah ini.

Tabel 4.11. Role Catalog

No.	Stakeholder	Activity
1	Ketua dan Wakil Ketua	Bertanggung jawab atas koordinasi, evaluasi, analisis pelaksanaan seluruh operasional proses bisnis yang ada pada UMKM apakah sesuai dengan visi, misi, dan tujuan UMKM.
2	Bagian Produksi	Mengelola proses untuk menghasilkan produk dari UMKM agar mendapatkan profit
3	Bagian Marketing	Mengelola proses bisnis untuk memasarkan produk UMKM agar diketahui oleh masyarakat
4	Bagian Distribusi	Mengelola proses bisnis untuk mendistribusikan atau menyebarkan produk dari UMKM kepada masyarakat untuk dikenakan
5	Bagian Pengadaan	Mengelola proses bisnis untuk mengadakan atau pengadaan bahan-bahan dari vendor yang dibutuhkan dalam proses pro
6	Bagian Keuangan	Mengelola proses bisnis untuk proses pencatatan keuangan dari UMKM.

4.3.5 Information System Architecture

Information System Architecture merupakan fase ke-3 dari TOGAF ADM. Fase ini lebih menekankan pada aktivitas bagaimana arsitektur sistem informasi dikembangkan yang mencakup *Data Architecture* dan *Application Architecture* yang akan digunakan oleh UMKM.

4.3.5.1 Data Architecture

Pada fase ini dilakukan perancangan entitas data apa saja yang akan digunakan pada aplikasi yang telah diusulkan. Berikut dideskripsikan melalui Tabel 4.12 dibawah ini.



Tabel 4.12. Application/Data Matrix

<i>Business Function</i>	<i>Deskripsi</i>	<i>Entitas Data</i>	<i>Tipe Data</i>
Keuangan	Aplikasi Pengelolaan penjualan dan keuangan	PO	<i>Transactional Data</i>
		Invoice	<i>Transactional Data</i>
		Pelanggan	<i>Maaster Data</i>
		Karyawan	<i>Master Data</i>
		Penjualan	<i>Transactional Data</i>
		Diskon	<i>Transactional Data</i>
		Laporan	<i>Transactional Data</i>
		Faktur	<i>Transactional Data</i>
Produksi dan Pengadaan	Aplikasi Pengelolaan pergudangan dan vendor	Produk	<i>Master Data</i>
		Bahan baku	<i>Master Data</i>
		Alat	<i>Master Data</i>
		PO	<i>Transactional Data</i>
		Invoice	<i>Transactional Data</i>
		Vendor	<i>Master Data</i>
		Karyawan	<i>Master Data</i>
		Pelanggan	<i>Master Data</i>
		Detail Produk	<i>Transactional Data</i>
		Faktur	<i>Transactional Data</i>
		Penjualan	<i>Transactional Data</i>
		User Management	<i>Master Data</i>
		Laporan	<i>Transactional Data</i>
Marketing dan Distribusi	Website	Produk	<i>Master Data</i>
		Pelanggan	<i>Master Data</i>
		Penjualan	<i>Transactional Data</i>
		Ekspedisi	<i>Master Data</i>
		Detail Produk	<i>Transactional Data</i>
		Diskon	<i>Transactional Data</i>
		Karyawan	<i>Master Data</i>
		PO	<i>Transactional Data</i>
Invoice	<i>Transactional Data</i>		

4.3.5.2 Application Architecture

Pada fase ini dilakukan perancangan aplikasi apa saja yang cocok dan sesuai dengan kebutuhan Rumah Tenun Kp. Bandar. Berikut dipaparkan melalui *Application Portfolio Catalog* dan *use case diagram*.

Application Portfolio Catalog

Berikut dipaparkan rancangan entitas data pada Rumah Tenun Kp. Bandar sesuai dengan kebutuhan studi kasus melalui Tabel 4.13 dibawah ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

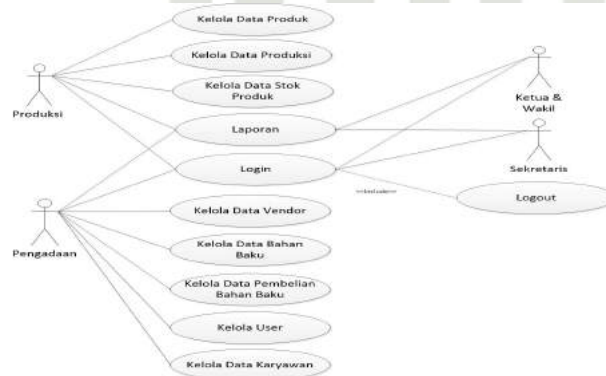
Tabel 4.13. *Application Portfolio Catalog*

<i>Physical Application Component</i>	<i>Deskripsi</i>
Aplikasi pengelolaan pergudangan	Digunakan untuk mengelola barang di gudang dan mengelola vendor
Aplikasi pengelolaan keuangan	Digunakan untuk mengelola proses pengelolaan keuangan dan penjualan
Website	Digunakan sebagai media penjualan dan pemasaran UMKM

Use Case Diagram

(a) Aplikasi Pengelolaan Pergudangan

Berikut dipaparkan *usecase* Aplikasi Pengelolaan Pergudangan melalui Gambar 4.11 dibawah ini.



Gambar 4.11. *Use Case* Usulan Aplikasi Pengelolaan Pergudangan

Adapun aktor-aktor yang terlibat dalam aplikasi usulan ini dapat dipaparkan melalui Tabel 4.14 dibawah ini.

Tabel 4.14. Pendefenisian Aktor

<i>Aktor</i>	<i>Deskripsi</i>
Ketua dan Wakil	Pemegang kendali penuh dalam pengambilan keputusan dalam UKM. Aktor hanya dapat melihat laporan saja
Sekretaris	Setingkat dibawah Ketua dan Wakil, aktor hanya dapat melihat laporan saja



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.14 Pendefinisian Aktor (Tabel lanjutan...)

Aktor	Deskripsi
Bag. Produksi	Merupakan orang-orang yang bekerja dibagian produksi. Sekretaris bagian produksi berperan sebagai administrator sistem dan mengatur hal-hal yang berhubungan dengan data karyawan dan <i>user authority</i> . 3 anggota bagian produksi berperan sebagai operator yang mengelola <i>insert, update</i> dan <i>delete</i> data yang berkaitan dengan produksi produk, data produksi, stok produk dan laporan produksi
Bag. Pengadaan	Merupakan orang-orang yang bekerja dibagian pengadaan. Sekretaris bagian pengadaan berperan sebagai administrator sistem dan mengatur hal-hal yang berhubungan dengan data karyawan dan <i>user authority</i> . 3 anggota bagian produksi berperan sebagai operator yang mengelola <i>insert, update</i> dan <i>delete</i> data yang berkaitan dengan laporan pengadaan, data vendor, bahan baku dan data pembelian bahan baku

Adapun pendefinisian *usecase* pada aplikasi yang diusulkan dapat dipaparkan melalui melalui Tabel 4.15 dibawah ini.

Tabel 4.15. Pendefinisian Usecase

Usecase	Deskripsi
Kelola Data Produk	Merupakan proses pengelolaan <i>insert, update</i> dan <i>delete</i> dan melihat data produk
Kelola Data Produksi	Merupakan proses pengelolaan <i>insert, update</i> dan <i>delete</i> dan melihat data produksi
Kelola Data Stok Produk	Merupakan proses pengelolaan <i>insert, update</i> dan <i>delete</i> dan melihat data stok produk
Laporan	Merupakan proses menampilkan data yang telah diolah menjadi sebuah informasi yang bermanfaat untuk UKM



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.15 Pendefinisian Usecase (Tabel lanjutan...)

Usecase	Deskripsi
Login	Merupakan upaya untuk masuk ke sistem sesuai dengan otoritasnya
Kelola Data Vendor	Merupakan proses pengelolaan <i>insert</i> , <i>update</i> dan <i>delete</i> dan melihat data vendor
Kelola Data Bahan Baku	Merupakan proses pengelolaan <i>insert</i> , <i>update</i> dan <i>delete</i> dan melihat data bahan baku
Kelola Data Pembelian Bahan Baku	Merupakan proses pengelolaan <i>insert</i> , <i>update</i> dan <i>delete</i> dan melihat data pembelian bahan baku
Kelola User	Merupakan proses pengelolaan <i>insert</i> , <i>update</i> dan <i>delete</i> dan melihat data user
Kelola Data Karyawan	Merupakan proses pengelolaan <i>insert</i> , <i>update</i> dan <i>delete</i> dan melihat data karyawan

Adapun *Use Case Scenario* pada aplikasi Pergudangan dapat dipaparkan melalui *use case scenario* dibawah ini.

i. *Use Case Scenario* Kelola Data Produk

Berikut dipaparkan *Use Case Scenario* Kelola Data Produk melalui Tabel 4.16 dibawah ini.

Tabel 4.16. *Use Case Scenario* Kelola Data Produk

Uraian	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
<i>Skenario Normal</i>	Aktor melakukan <i>insert</i> , <i>update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data berhasil di <i>insert</i> , <i>update</i> ataupun <i>delete</i>
<i>Skenario Gagal</i>	Aktor melakukan <i>insert</i> , <i>update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data gagal di <i>insert</i> , <i>update</i> ataupun <i>delete</i>
	-	Kembali ke halaman sebelumnya

ii. *Use Case Scenario* Kelola Data Produksi

Berikut dipaparkan *Use Case Scenario* Kelola Data Produksi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

melalui Tabel 4.17 dibawah ini.

Tabel 4.17. *Use Case Scenario* Kelola Data Produksi

Uraian	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	Aktor melakukan <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data berhasil <i>diinsert, update</i> ataupun <i>delete</i>
Skenario Gagal	Aktor melakukan <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data gagal <i>diinsert, update</i> ataupun <i>delete</i>
	-	Kembali ke halaman sebelumnya

iii. *Use Case Scenario* Kelola Data Stok Produk

Berikut dipaparkan *Use Case Scenario* Kelola Data Produk melalui Tabel 4.18 dibawah ini.

Tabel 4.18. *Use Case Scenario* Kelola Data Stok Produk

Uraian	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	Aktor melakukan <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data berhasil <i>diinsert, update</i> ataupun <i>delete</i>
Skenario Gagal	Aktor melakukan <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data gagal <i>diinsert, update</i> ataupun <i>delete</i>
	-	Kembali ke halaman sebelumnya

iv. *Use Case Scenario* Kelola Data Vendor

Berikut dipaparkan *Use Case Scenario* Kelola Data Vendor melalui Tabel 4.19 dibawah ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.19. *Use Case Scenario* Kelola Data Vendor

Uraian	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	Aktor melakukan <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data berhasil di <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i>
Skenario Gagal	Aktor melakukan <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data gagal di <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i>
	-	Kembali ke halaman sebelumnya

v. *Use Case Scenario* Kelola Data Bahan Baku

Berikut dipaparkan *Use Case Scenario* Kelola Data Bahan Baku melalui Tabel 4.20 dibawah ini.

Tabel 4.20. *Use Case Scenario* Kelola Data Bahan Baku

Uraian	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	Aktor melakukan <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data berhasil di <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i>
Skenario Gagal	Aktor melakukan <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data gagal di <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i>
	-	Kembali ke halaman sebelumnya

vi. *Use Case Scenario* Kelola Data Pembelian Bahan Baku

Berikut dipaparkan *Use Case Scenario* Kelola Data Pembelian Bahan Baku melalui Tabel 4.21 dibawah ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.21. *Use Case Scenario* Kelola Data Pembelian Bahan Baku

Uraian	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	Aktor melakukan <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data berhasil <i>diinsert, update</i> ataupun <i>delete</i>
Skenario Gagal	Aktor melakukan <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data gagal <i>diinsert, update</i> ataupun <i>delete</i>
	-	Kembali ke halaman sebelumnya

vii. *Use Case Scenario* Kelola User

Berikut dipaparkan *Use Case Scenario* Kelola User melalui Tabel 4.22 dibawah ini.

Tabel 4.22. *Use Case Scenario* Kelola User

Uraian	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	Aktor melakukan <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data berhasil <i>diinsert, update</i> ataupun <i>delete</i>
Skenario Gagal	Aktor melakukan <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data gagal <i>diinsert, update</i> ataupun <i>delete</i>
	-	Kembali ke halaman sebelumnya

viii. *Use Case Scenario* Kelola Data Karyawan

Berikut dipaparkan *Use Case Scenario* Kelola Data Karyawan melalui Tabel 4.23 dibawah ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.23. *Use Case Scenario* Kelola Data Karyawan

Uraian	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	Aktor melakukan <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data berhasil di <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i>
Skenario Gagal	Aktor melakukan <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data gagal di <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i>
	-	Kembali ke halaman sebelumnya

ix. *Use Case Scenario* Laporan Berikut dipaparkan *Use Case Scenario* Laporan melalui Tabel 4.24 dibawah ini.

Tabel 4.24. *Use Case Scenario* Laporan

Uraian	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	Aktor memilih menu "lihat Laporan" pada beranda aplikasi	Laporan ditampilkan
Skenario Gagal	Aktor memilih menu "lihat Laporan" pada beranda aplikasi	Muncul <i>alert</i> data tidak dapat ditampilkan

x. *Use Case Scenario* Login Berikut dipaparkan *Use Case Scenario* Login melalui Tabel 4.25 dibawah ini.

Tabel 4.25. *Use Case Scenario* Login

Uraian	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	Aktor menginput <i>username</i> dan <i>password</i>	Validasi <i>username</i> dan <i>password</i> oleh sistem
	-	Login berhasil. User akan diarahkan ke halaman beranda aplikasi
Skenario Gagal	Aktor menginput <i>username</i> dan <i>password</i>	Validasi <i>username</i> dan <i>password</i> oleh sistem



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

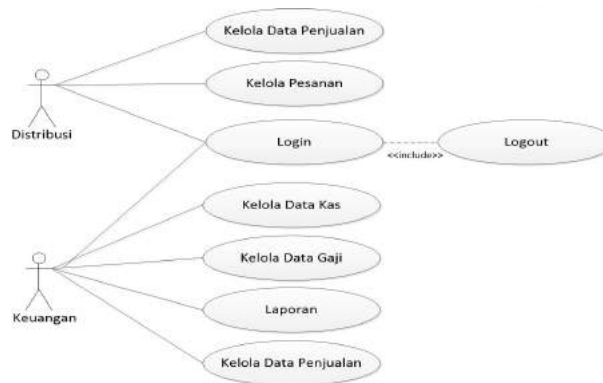
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.25 Use Case Scenario Login (Tabel lanjutan...)

Uraian	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	-	Muncul <i>alert username/password</i> salah
	-	Kembali ke halaman login

(b) Aplikasi Pengelolaan Keuangan

Berikut dipaparkan *usecase* Aplikasi Pengelolaan Keuangan melalui Gambar 4.12 dibawah ini.



Gambar 4.12. Use Case Usulan Aplikasi Pengelolaan Keuangan

Adapun aktor-aktor yang terlibat dalam aplikasi usulan ini dapat dipaparkan melalui Tabel 4.26 dibawah ini.

Tabel 4.26. Pendefinisian Aktor

Aktor	Deskripsi
Marketing	Merupakan orang-orang yang bekerja dibagian marketing. Sekretaris bagian marketing berperan sebagai administrator sistem dan mengatur hal-hal yang berhubungan dengan data karyawan dan <i>user authority</i> . 2 anggota bagian produksi berperan sebagai operator yang mengelola <i>insert</i> , <i>update</i> dan <i>delete</i> data yang berkaitan dengan data pemasaran, data pelanggan, data <i>event</i> , <i>feedback</i> pelanggan dan profil Rumah Tenun Kp. Bandar



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.26 Pendefinisian Aktor (Tabel lanjutan...)

Aktor	Deskripsi
Pelanggan	Merupakan orang yang yang rutin dan konsiten membeli produk Rumah Tenun Kp. Bandar. Mereka dapat mengakses profil Rumah Tenun Kp. Bandar, diskon dan penawaran produk khusus serta melakukan pemesanan produk

Adapun pendefinisian *usecase* pada aplikasi yang diusulkan dapat dipaparkan melalui melalui Tabel 4.27 dibawah ini.

Tabel 4.27. Pendefinisian *Usecase*

<i>Usecase</i>	Deskripsi
Kelola Profil Rumah Tenun Kp. Bandar	Merupakan proses pengelolaan <i>insert</i> , <i>update</i> dan <i>delete</i> profil Rumah Tenun Kp. Bandar
Kelola Data Pemasaran	Merupakan proses pengelolaan <i>insert</i> , <i>update</i> dan <i>delete</i> dan melihat data pemasaran
Kelola Data Pelanggan	Merupakan proses pengelolaan <i>insert</i> , <i>update</i> dan <i>delete</i> dan melihat data pelanggan
Kelola Feedback Pelanggan	Merupakan proses pengelompokan dan pengelolaan data feedback pelanggan
Login	Merupakan upaya untuk masuk ke sistem sesuai dengan otoritasnya
Kelola Akun	Merupakan proses pengelolaan <i>insert</i> , <i>update</i> dan <i>delete</i> data akun pelanggan
Lihat Katalog	Merupakan fitur yang digunakan untuk mengakses detail dari sebuah produk yang diinginkan pelanggan
<i>Tracking</i> Pesanan	Pesanan yang telah dikirim dapat <i>ditracking</i> oleh pelanggan via aplikasi

Adapun *usecase scenario* pada aplikasi keuangan yang diusulkan dapat dipaparkan melalui Tabel 4.28 dibawah ini.

i. *Usecase Kelola Pesanan*

Berikut dipaparkan *Use Case Scenario* Kelola Pesanan Produksi melalui Tabel 4.28 dibawah ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.28. Use Case Scenario Kelola Pesanan

Uraian	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	Aktor melakukan <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data berhasil di <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i>
Skenario Gagal	Aktor melakukan <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data gagal di <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i>
	-	Kembali ke halaman sebelumnya

- ii. Use Case Scenario Kelola Data Penjualan
Berikut dipaparkan Use Case Scenario Kelola Data Penjualan melalui Tabel 4.29 dibawah ini.

Tabel 4.29. Use Case Scenario Kelola Data Penjualan

Uraian	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	Aktor melakukan <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data berhasil di <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i>
Skenario Gagal	Aktor melakukan <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data gagal di <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i>
	-	Kembali ke halaman sebelumnya

- iii. Use Case Scenario Kelola Data Kas
Berikut dipaparkan Use Case Scenario Kelola Data Kas melalui Tabel 4.30 dibawah ini.

Tabel 4.30. Use Case Scenario Kelola Data Kas

Uraian	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	Aktor melakukan <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.30 Use Case Kelola Data Kas (Tabel lanjutan...)

Uraian	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	-	Data berhasil diinsert, update ataupun delete
Skenario Gagal	Aktor melakukan insert, update ataupun delete data	Muncul alert untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data gagal diinsert, update ataupun delete
	-	Kembali ke halaman sebelumnya

- iv. *Use Case Scenario* Kelola Data Gaji
Berikut dipaparkan *Use Case Scenario* Kelola Data Gaji melalui Tabel 4.31 dibawah ini.

Tabel 4.31. Use Case Scenario Kelola Data Gaji

Uraian	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	Aktor melakukan insert, update ataupun delete data	Muncul alert untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data berhasil diinsert, update ataupun delete
Skenario Gagal	Aktor melakukan insert, update ataupun delete data	Muncul alert untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data gagal diinsert, update ataupun delete
	-	Kembali ke halaman sebelumnya

- v. *Use Case Scenario* Kelola Data Penjualan
Berikut dipaparkan *Use Case Scenario* Kelola Data Penjualan melalui Tabel 4.32 dibawah ini.

Tabel 4.32. Use Case Scenario Kelola Data Penjualan

Uraian	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	Aktor melakukan insert, update ataupun delete data	Muncul alert untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data berhasil diinsert, update ataupun delete



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.32 Use Case Scenario Kelola Penjualan (Tabel lanjutan...)

Uraian	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Gagal	Aktor melakukan <i>insert</i> , <i>update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
-	-	Data gagal diinsert, <i>update</i> ataupun <i>delete</i>
-	-	Kembali ke halaman sebelumnya

- vi. *Use Case Scenario* Laporan
Berikut dipaparkan *Use Case Scenario* Laporan melalui Tabel 4.33 dibawah ini.

Tabel 4.33. Use Case Scenario Laporan

Uraian	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	Aktor memilih menu "lihat Laporan" pada beranda aplikasi	Laporan ditampilkan
Skenario Gagal	Aktor memilih menu "lihat Laporan" pada beranda aplikasi	Muncul <i>alert</i> data tidak dapat ditampilkan

- vii. *Use Case Scenario* Login
Berikut dipaparkan *Use Case Scenario* Login melalui Tabel 4.34 dibawah ini.

Tabel 4.34. Use Case Scenario Login

Uraian	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	Aktor menginput <i>username</i> dan <i>password</i>	Validasi <i>username</i> dan <i>password</i> oleh sistem
-	-	Login berhasil. User akan diarahkan ke halaman beranda aplikasi
Skenario Gagal	Aktor menginput <i>username</i> dan <i>password</i>	Validasi <i>username</i> dan <i>password</i> oleh sistem
-	-	Muncul <i>alert username/password</i> salah
-	-	Kembali ke halaman login

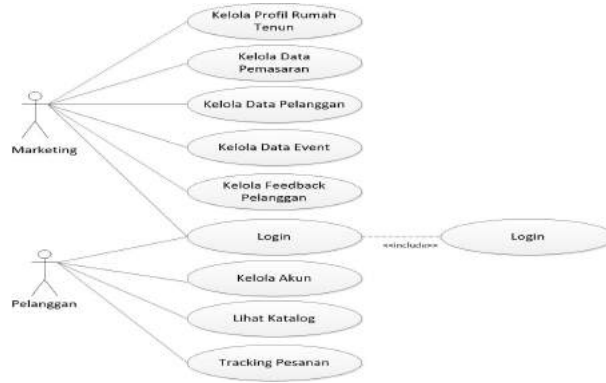
- (c) *Website*

Berikut dipaparkan *usecase* Website melalui Gambar 4.13 dibawah ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.13. Use Case Usulan Website

Adapun aktor-aktor yang terlibat dalam aplikasi usulan ini dapat dipaparkan melalui Tabel 4.35 dibawah ini.

Tabel 4.35. Pendefinisian Aktor

<i>Aktor</i>	<i>Deskripsi</i>
Distribusi	Merupakan orang-orang yang bekerja dibagian Distribusi. Sekretaris bagian Distribusi berperan sebagai administrator sistem dan mengatur hal-hal yang berhubungan dengan data karyawan dan <i>user authority</i> . 3 anggota bagian produksi berperan sebagai operator yang mengelola <i>insert</i> , <i>update</i> dan <i>delete</i> data yang berkaitan dengan data penjualan dan pesanan
Keuangan	Merupakan orang-orang yang bekerja dibagian keuangan. Sekretaris bagian pengadaan berperan sebagai administrator sistem dan mengatur hal-hal yang berhubungan dengan data karyawan dan <i>user authority</i> . 2 anggota bagian produksi berperan sebagai operator yang mengelola <i>insert</i> , <i>update</i> dan <i>delete</i> data kas, penggajian, penjualan dan laporan keuangan

Adapun pendefinisian *usecase* pada aplikasi yang diusulkan dapat dipaparkan melalui melalui Tabel 4.36 dibawah ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.36. Pendefenisian *Usecase*

<i>Usecase</i>	Deskripsi
Kelola Data Penjualan	Merupakan proses pengelolaan <i>insert, update</i> dan <i>delete</i> dan melihat data penjualan
Kelola Pesanan	Merupakan proses pengelolaan <i>insert, update</i> dan <i>delete</i> dan melihat data pesanan
Kelola Data Kas	Merupakan proses pengelolaan <i>insert, update</i> dan <i>delete</i> dan melihat data kas
Kelola Data Gaji	Merupakan proses pengelolaan <i>insert, update</i> dan <i>delete</i> dan melihat data gaji
Login	Merupakan upaya untuk masuk ke sistem sesuai dengan otoritasnya
Kelola Data Penjualan	Merupakan proses pengelolaan <i>insert, update</i> dan <i>delete</i> dan melihat data penjualan
Laporan	Merupakan proses menampilkan data yang telah diolah menjadi sebuah informasi yang bermanfaat untuk UKM

Adapun *usecase scenario* pada aplikasi website usulan dapat dipaparkan melalui Tabel 4.37 dibawah ini.

i. *Use Case Scenario Login*

Berikut dipaparkan *Use Case Scenario Login* melalui Tabel 4.37 dibawah ini.

Tabel 4.37. *Use Case Scenario Login*

Uraian	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
<i>Skenario Normal</i>	Aktor menginput <i>username</i> dan <i>password</i>	Validasi <i>username</i> dan <i>password</i> oleh sistem
	-	Login berhasil. User akan diarahkan ke halaman beranda aplikasi
<i>Skenario Gagal</i>	Aktor menginput <i>username</i> dan <i>password</i>	Validasi <i>username</i> dan <i>password</i> oleh sistem
	-	Muncul <i>alert username/password</i> salah



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.37 *Use Case Scenario* Login (Tabel lanjutan...)

Uraian	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	-	Kembali ke halaman login

ii. *Use Case Scenario* Kelola Data Pemasaran

Berikut dipaparkan *Use Case Scenario* Kelola Data Pemasaran melalui Tabel 4.38 dibawah ini.

Tabel 4.38. *Use Case Scenario* Kelola Data Pemasaran

Uraian	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	Aktor melakukan <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data berhasil <i>diinsert, update</i> ataupun <i>delete</i>
Skenario Gagal	Aktor melakukan <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data gagal <i>diinsert, update</i> ataupun <i>delete</i>
	-	Kembali ke halaman sebelumnya

iii. *Use Case Scenario* Kelola Data Pelanggan

Berikut dipaparkan *Use Case Scenario* Kelola Data Pelanggan melalui Tabel 4.39 dibawah ini.

Tabel 4.39. *Use Case Scenario* Kelola Data Pelanggan

Uraian	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	Aktor melakukan <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data berhasil <i>diinsert, update</i> ataupun <i>delete</i>
Skenario Gagal	Aktor melakukan <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data gagal <i>diinsert, update</i> ataupun <i>delete</i>
	-	Kembali ke halaman sebelumnya

iv. *Use Case Scenario* Kelola Data Event

Berikut dipaparkan *Use Case Scenario* Kelola Data Event melalui



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.40 dibawah ini.

Tabel 4.40. *Use Case Scenario* Kelola Data Event

Uraian	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
<i>Skenario Normal</i>	Aktor melakukan <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data berhasil <i>diinsert, update</i> ataupun <i>delete</i>
<i>Skenario Gagal</i>	Aktor melakukan <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data gagal <i>diinsert, update</i> ataupun <i>delete</i>
	-	Kembali ke halaman sebelumnya

- v. *Use Case Scenario* Kelola Profil Rumah Tenun
Berikut dipaparkan *Use Case Scenario* Kelola Profil Rumah Tenun melalui Tabel 4.41 dibawah ini.

Tabel 4.41. *Use Case Scenario* Kelola Profil Rumah Tenun

Uraian	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
<i>Skenario Normal</i>	Aktor melakukan <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data berhasil <i>diinsert, update</i> ataupun <i>delete</i>
<i>Skenario Gagal</i>	Aktor melakukan <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data gagal <i>diinsert, update</i> ataupun <i>delete</i>
	-	Kembali ke halaman sebelumnya

- vi. *Use Case Scenario* Lihat Katalog
Berikut dipaparkan *Use Case Scenario* Laporan melalui Tabel 4.42 dibawah ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.42. *Use Case Scenario* Lihat Katalog

Uraian	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
<i>Skenario Normal</i>	Aktor memilih menu "Lihat Katalog" pada beranda aplikasi	Laporan ditampilkan
<i>Skenario Gagal</i>	Aktor memilih menu "Lihat Katalog" pada beranda aplikasi	Muncul <i>alert</i> "Katalog Tidak Dapat Ditampilkan"

vii. *Use Case Scenario* Kelola Profil Rumah Tenun
Berikut dipaparkan *Use Case Scenario* Kelola Profil Rumah Tenun melalui Tabel 4.43 dibawah ini.

Tabel 4.43. *Use Case Scenario* Kelola Akun

Uraian	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
<i>Skenario Normal</i>	Aktor melakukan <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data berhasil <i>diinsert, update</i> ataupun <i>delete</i>
<i>Skenario Gagal</i>	Aktor melakukan <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i> data	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	Data gagal <i>diinsert, update</i> ataupun <i>delete</i>
	-	Kembali ke halaman sebelumnya

viii. *Use Case Scenario* Kelola *Feedback* Pelanggan
Berikut dipaparkan *Use Case Scenario* Kelola *feedback* melalui Tabel 4.44 dibawah ini.

Tabel 4.44. *Use Case Scenario* Kelola *Feedback* Pelanggan

Uraian	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
<i>Skenario Normal</i>	Aktor melakukan <i>insert, update</i> ataupun <i>delete</i> <i>feedback</i> pelanggan	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
	-	<i>feedback</i> berhasil <i>diinsert, update</i> ataupun <i>delete</i>



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.44 Use Case Scenario Kelola Feedback Pelanggan (Tabel lanjutan...)

Uraian	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
<i>Skenario Gagal</i>	Aktor melakukan <i>insert, update</i> ataupun <i>delete feedback</i>	Muncul <i>alert</i> untuk memastikan bahwa data sudah benar
-	-	<i>feedback</i> gagal diinsert, <i>update</i> ataupun <i>delete</i>
-	-	Kembali ke halaman sebelumnya

ix. Use Case Scenario Tracking Pesanan

Berikut dipaparkan Use Case Scenario Tracking Pesanan melalui Tabel 4.45 dibawah ini.

Tabel 4.45. Use Case Scenario Tracking Pesanan

Uraian	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
<i>Skenario Normal</i>	Aktor memilih menu "cek resi" pada beranda aplikasi	Tracking pesanan ditampilkan
<i>Skenario Gagal</i>	Aktor memilih menu "cek resi" pada beranda aplikasi	Muncul <i>alert</i> Tracking pesanan tidak dapat ditampilkan

4.3.6 Technology Architecture

Ada 3 poin penting dalam perancangan *technology architecture*, yakni infrastruktur jaringan, *hardware* dan *software*. Berikut dijelaskan mengenai 3 poin tersebut.

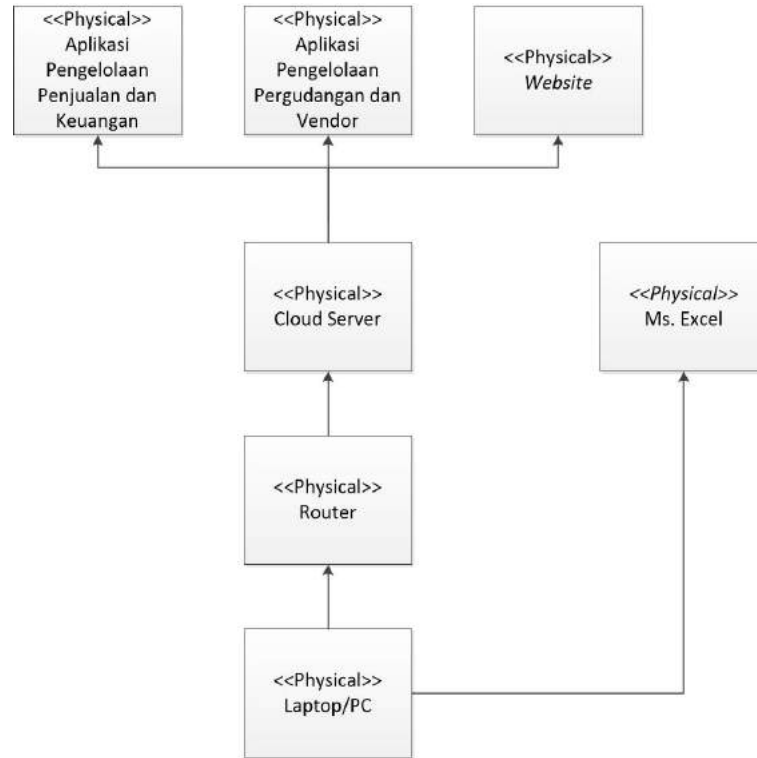
4.3.6.1 Infratraktur Jaringan

Adapun perancangan lingkup infrastruktur jaringan dapat digambarkan melalui *Environment and Location Diagram*. Diagram ini menggambarkan lokasi penggunaan aplikasi dan teknologi dan menggambarkan keterkaitan antara aplikasi dengan teknologi yang digunakan oleh UMKM. Berikut dipaparkan melalui Gambar 4.14 dibawah ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.14. Enviroment and Location Diagram

Berdasarkan gambar diatas dijelaskan bahwa akses aplikasi menggunakan laptop atau PC. Aplikasi Ms. Excel dapat diakses secara *offline*. Aplikasi Pengelolaan Penjualan dan Keuangan, Aplikasi Pengelolaan Pergudangan dan Vendor serta *Website* merupakan aplikasi berbasis *online*. Untuk akses ke internet menggunakan *router* dan penyimpanan data menggunakan *Cloud Server* untuk kemudahan akses data dan meminimalisir risiko kehilangan data.

4.3.6.2 Hardware

Sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan oleh UMKM, berikut dipaparkan melalui Tabel 4.46 dibawah ini.

Tabel 4.46. Technology Portfolio Catalog

Type	Product Name	Vendor	Description
PC/Laptop	Aplikasi Klien	-	Digunakan untuk mempermudah jalannya proses bisnis di UMKM
Printer	Canon MP 287	Canon	Digunakan sebagai media pencetak scan dan <i>copy</i> dokumen

Tabel 4.46 *Technology Portfolio Catalog* (Tabel lanjutan...)

Type	Product Name	Vendor	Description
Router	ISP Router	TP Link	Digunakan sebagai media koneksi antara pengguna dengan provider ISP
Application Server	Server Intel Core i3 generasi 2 3,1 GHz	Dell	Digunakan sebagai penyedia layanan yang terhubung pada PC Client
	OS Windows Server	Microsoft	Sistem operasi yang digunakan untuk menjalankan perangkat lunak pada sebuah server
	Database Server MySQL	MSQL	Server yang digunakan untuk penyedia database yang diintegrasikan dengan aplikasi
	Web Server App IApache	MySQL	Server yang digunakan untuk meletakkan aplikasi berbasis website
Mail Server	Gmail	Google	Digunakan untuk fungsi email/surat baik internal/eksternal
Web Server	VPS (vCPU 2.0 GHz 4.0)	IdCloud Host	Digunakan untuk mengonlinekan website
	OS Server (Linux 16.04 LTS)	Linux	Sistem operasi yang digunakan untuk menjalankan perangkat lunak pada sebuah server
	Database Server MySQL	MySQL	Server yang digunakan untuk penyedia database yang diintegrasikan dengan aplikasi
	Web Server (Nginx)	Igor Sysoev	Server yang digunakan untuk meletakkan aplikasi berbasis website
	Programming Language (PHP)	The PHP Development Team, Zend Technologies	Aturan/sintaks yang digunakan untuk mendefinisikan program komputer
	Domain	IdCloudHost	Nama unik yang digunakan untuk mengidentifikasi alamat IP

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



4.3.6.3 Software

Adapun rancangan aplikasi yang dibutuhkan dipaparkan melalui Tabel 4.47 dibawah ini. Artefak ini menggambarkan hubungan antara *application component* dengan proses bisnis yang ada.

Tabel 4.47. *Application/Role Matrix*

Business Process	Pengelolaan Pengu- dangan dan Vendor	Pengelolaan Pen- jualan dan Keuang- an	Website
Pembelian bahan baku	V	V	-
Kelola bahan baku dan produk	V	-	-
Seleksi dan review vendor	V	-	-
Persiapan pembuatan produk	V	-	-
Pembuatan produk	V	-	-
Pengemasan produk	V	V	-
Pencatan penjualan via distributor	-	V	-
Pencatatan penjualan via media sosial	-	V	-
Pencatatan penjualan via Marketplace	-	V	-
Pencatatan penjualan website	-	V	V
Pencatatan penjualan via event	-	V	-
Pencatatan penjualan keuangan buku besar UMKM	-	V	-
Laporan keuangan	-	V	-
Pemasaran via media sosial	-	-	V
Pemasaran via event	-	-	V
Pemberian diskon	-	-	V
Pengelolaan <i>feed-back</i>	-	-	V
Penjualan via media sosial	-	-	V
Penjualan via <i>mar- ketplace</i>	-	-	V

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.47 *Application/Role Matrix* (Tabel lanjutan...)

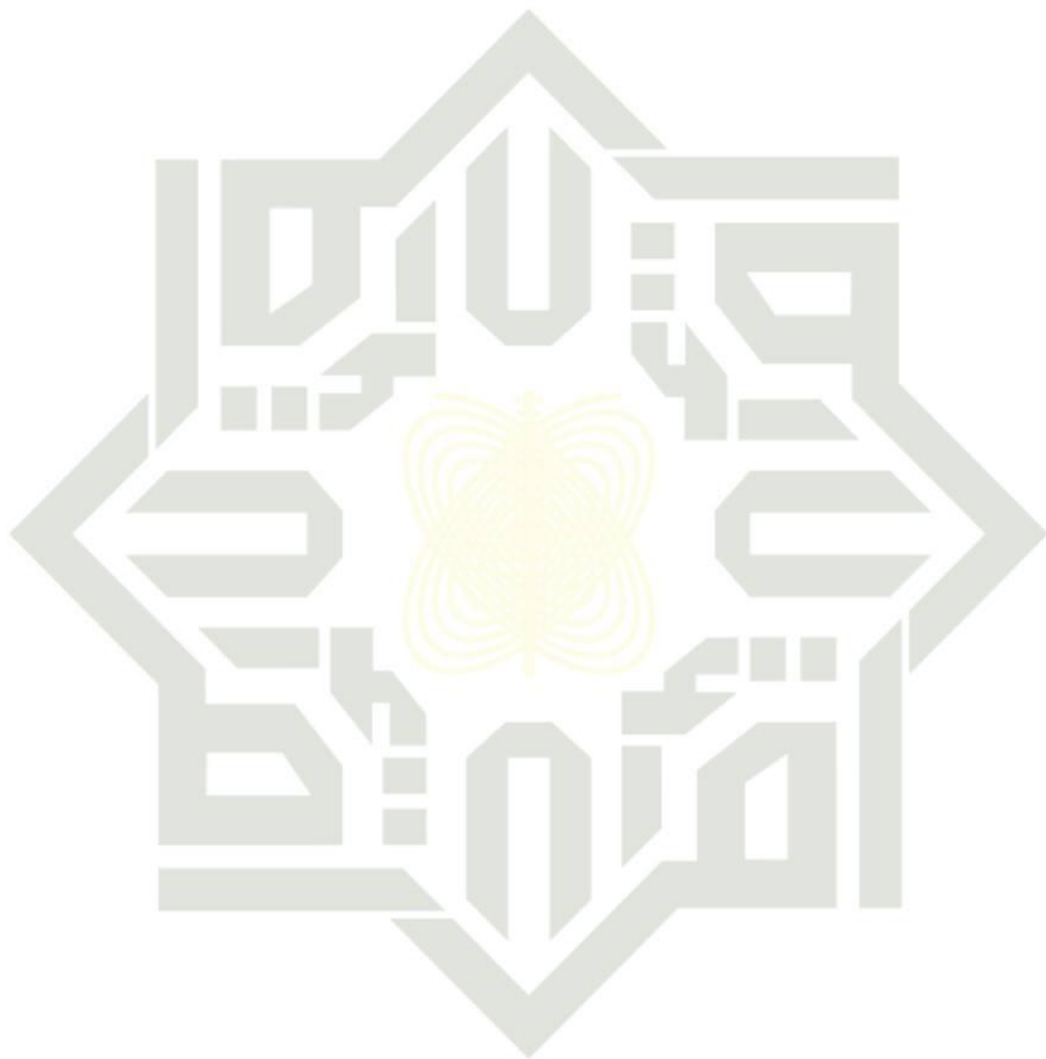
Business Process	Aplikasi Pengelolaan Pergudangan dan Vendor	Aplikasi Pengelolaan Penjualan dan Keuangan	Website
Penjualan via website	-	-	V
Penjualan via event	-	-	V

Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil beberapa kesimpulan, yakni:

Perancangan EA menggunakan metode TOGAF ADM menghasilkan *Blueprint Company Specific* (lihat "Lampiran B") yang berisi tentang hal-hal yang dibutuhkan dalam transformasi digital. Selain itu, terdapat juga penambahan dan perbaikan proses bisnis sesuai dengan kebutuhan Rumah Tenun Kp. Bandar, apa saja teknologi yang akan digunakan, aplikasi dan data apa saja yang akan digunakan serta bagaimana lingkup infrastruktur teknologinya.

Adanya transformasi digital membuat bertambahnya nilai bisnis, yakni dengan pengadaan *website* untuk membangun *brand image* yang baik dan terpercaya serta penambahan aplikasi pengelolaan pergudangan dan aplikasi pengelolaan keuangan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi UMK-M.

5.2 Saran

Adapun saran dalam penelitian ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Pada setiap fase TOGAF ADM untuk merancang arsitektur yang sudah ditetapkan *tools* yang digunakan dan diharapkan agar menggunakan *tools* terbaru agar arsitektur yang dihasilkan dapat mengikuti perkembangan teknologi dikemudian hari
2. Diharapkan Rumah Tenun Kp. Bandar mempertimbangkan usulan EA untuk pengembangan transformasi digital pada Rumah Tenun Kp. Bandar

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR PUSTAKA

- © Hak Cipta milik UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Bernard, S. A. (2020). *An introduction to holistic enterprise architecture*. AuthorHouse.
- Bernhold, G. (2019). *How digitalization is fundamentally changing business models of industries*. Retrieved from <https://www.lead-innovation.com/english-blog/digitization-changes-business-models>
- Clerck, J.-P. D. (2019). *How digitalization is fundamentally changing business models of industries*. Retrieved from <https://www.i-scoop.eu/digital-transformation/>
- Dandari, M. (2019). Perkembangan dan transformasi teknologi digital. *INFOKAM*, 15(2).
- Goerzig, D., dan Bauernhansl, T. (2018). Enterprise architectures for the digital transformation in small and medium-sized enterprises. *Procedia Cirp*, 67, 540–545.
- Group, T. O. (2020). *Togaf introduction*. Retrieved from <https://pubs.opengroup.org/architecture/togaf91-doc/arch/>
- Muhammad, F., Irawan, C., dan Kom, M. (2019). *Perancangan enterprise architecture sistem penjualan dengan metode togaf adm pada dark castle distro*. Semarang.
- Oktavian, I. T., Fajrillah, A. A. N., dan Darmawan, I. (2019). Enterprise architecture dengan pendekatan togaf untuk transformasi digital pada umkm. *Jurnal TIARSIE*, 16(1), 23–28.
- Rizky, N., Fitroh, F., dan Firmansyah, A. F. (2017). Perencanaan arsitektur enterprise menggunakan togaf adm versi 9 (studi kasus: Bimbel salemba group). *STUDIA INFORMATIKA: JURNAL SISTEM INFORMASI*, 10(1).
- Saputri, R. A. A., Fajrillah, A. A. N., dan Darmawan, I. (2019). Transformasi digital bagi umkm dengan perancangan enterprise architecture menggunakan togaf adm. *Jurnal TIARSIE*, 16(1), 17–22.
- Setyaningsih, R., Darmawan, I., dan Rahmad, B. (2015). Perancangan enterprise architecture e-commerce pada bagian payment di pt xyz menggunakan framework togaf adm. *eProceedings of Engineering*, 2(2).
- Verina, N., dan Titko, J. (2019). Digital transformation: conceptual framework. Dalam *Proc. of the int. scientific conference?contemporary issues in business, management and economics engineering?2019?, vilnius, lithuania* (hal. 9–10).