

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi di industri 4.0 terutama pada sektor digital, memberikan berbagai macam peluang bagi para pelaku bisnis yang berada di industri ini. Keadaan ini tentu memberikan kesempatan yang besar terutama bagi para pelaku bisnis yang berkecimpung di dunia digital. Para pelaku bisnis dituntut untuk selalu berkembang mengikuti zaman agar dapat membantu mereka tetap bertahan di industri ini.

Terutama bagi agensi UXORBIT, yang dimana dalam praktiknya mereka perlu terus berinovasi dan berkembang agar tetap bisa memberikan jasa yang berkualitas serta memiliki nilai lebih dari agensi digital lainnya. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi saat ini, tentu akan menjadikan agensi UXORBIT semakin memiliki daya saing yang tinggi dan juga akan lebih optimal dalam menjalankan dan mengelola proses bisnis mereka. Hal ini mengacu pada peningkatan efisiensi waktu yang digunakan agensi, kualitas jasa yang diberikan oleh agensi, serta juga pemanfaatan sumber daya manusia yang optimal. Dengan kata lain teknologi informasi dapat memberikan perubahan yang signifikan pada proses bisnis yang dimiliki agensi UXORBIT.

Agensi UXORBIT adalah perusahaan jasa yang bergerak pada bidang pembangunan dan perancangan desain UI/UX (user interface dan user experience) berbasis Website dan Mobile. Dalam proses bisnisnya, perusahaan ini melibatkan karyawan yang tersebar di berbagai macam kota, dan juga karyawan yang berlokasi

di sekitar Bandung untuk diprioritaskan berkerja secara langsung di kantor mereka bersama dengan stakeholder lainnya. Agensi memiliki kantor yang terletak di Bandung, dalam proses bisnisnya agensi juga menerapkan sistem kerja *remote* kepada karyawannya, yang dimana karyawannya dapat bekerja meskipun sedang tidak berada di kantor agensi. Hal ini dikarenakan agensi sangat mendukung terjadinya fleksibilitas dalam bekerja, agensi percaya bahwa hal ini dapat menimbulkan terjadinya tingkat produktifitas yang tinggi pada karyawan UXORBIT. Sehingga dapat menciptakan ekosistem kerja yang nyaman bagi setiap stakeholder dan juga dapat meningkatkan kualitas agensi dalam bekerja. Maka dengan di terapkannya sistem kerja *remote*, agensi tentu membuka peluang kerja sebesar-besarnya kepada para pencari kerja diluar Bandung. Sistem kerja yang fleksibel ini juga yang menjadikan karyawan pada agensi UXORBIT didominasi oleh para *freelancer*, karena sistem kerja *remote* dapat memudahkan para pekerja *freelancer* dalam mengatur jam kerja mereka secara efisien dan optimal.

Proses bisnis agensi UXORBIT yang menggunakan sistem *remote* memberikan kemudahan dan fleksibilitas kepada para karyawan. Disisi lain, hal ini menimbulkan permasalahan lain, yakni permasalahan dari segi pengelolaan proyek yang diterapkan oleh agensi UXORBIT. Sistem kerja *remote* dapat menyulitkan agensi dalam hal komunikasi dan sinkronisasi proyek antara perusahaan dan para karyawan. Karena untuk melakukan pengecekan progres pekerjaan, agensi harus menghubungi karyawan satu persatu untuk mengetahui progres pekerjaan mereka masing-masing. Dalam proses pengerjaan proyek karyawan akan diberikan tugas untuk dikerjakan oleh divisi mereka masing-masing dan karyawan juga akan

diberikan deadline pengerjaan proyek tersebut. Sehingga pihak agensi harus selalu melakukan sinkronisasi kepada para karyawan, agar progres proyek dapat terkendali dan selesai sesuai waktu yang disepakati oleh agensi dan klien. Proses sinkronisasi agensi pada karyawan juga masih dilakukan dengan menggunakan aplikasi mainstrim, seperti aplikasi chatting *Whatsapp*. Hal yang tidak dapat dihindari oleh agensi pada saat sinkronisasi proyek adalah karyawan yang tidak memberikan progres pekerjaan kepada agensi, hal ini tentu akan merugikan agensi dari segi finansial dan *trust* karena akan memberikan kesan buruk kepada klien jika proyek yang dikerjakan tidak sesuai dengan ketentuan waktu yang dibuat.

Untuk menarik para klien, agensi melakukan pembuatan portofolio studi kasus yang dikelola oleh divisi yang ada pada agensi untuk selanjutnya dikerjakan oleh para karyawan. Proses pembuatan portofolio studi kasus merupakan pekerjaan wajib di dalam agensi, yang menjadikan pembuatan portofolio studi kasus merupakan pekerjaan rutin dan wajib bagi para karyawan. Namun meskipun pembuatan portofolio studi kasus merupakan tugas yang harus dikerjakan, agensi belum rutin dalam menjalankannya. Dampak dari hal ini tentu proses pencarian klien pada agensi menjadi terhambat, hal ini dikarenakan sulitnya koordinasi antar agensi dan karyawan dalam menentukan tugas pengerjaan portofolio studi kasus ini. Selanjutnya yang menjadi permasalahan pada sistem kerja *remote* adalah pada proses pengelolaan keuangan agensi pada proses penggajian karyawan, divisi finansial dalam melakukan penggajian perlu mengirimkan gaji satu persatu kepada karyawan dengan cara mainstrim, yaitu melalui rekening bank dan *M-banking*. Sedangkan setiap karyawan memiliki kontrak, jam kerja dan kota yang berbeda,

sehingga hal ini menyulitkan divisi finansial dalam memantau karyawan dan mengelola keuangan agensi.

Untuk menanggapi permasalahan ini diperlukan perancangan enterprise arsitektur pada agensi UXORBIT yang ditujukan menjadi *blueprint* untuk diterapkan pada proses bisnis yang ada pada agensi UXORBIT, khususnya pada proses pengelolaan proyek. Dengan merancang enterprise arsitektur maka dapat dirancang keseluruhan arsitektur pada agensi UXORBIT sehingga agensi dapat mengoptimalkan proses bisnis mereka. Karena pada pengertiannya Arsitektur *Enterprise* memiliki arti perencanaan, pendefinisian, pengklasifikasian, dan rancangan konektifitas dari berbagai macam komponen yang disusun menjadi sebuah Arsitektur *Enterprise* dan dibentuk menjadi sebuah model *blueprint*. Blueprint yang dibuat adalah mencakup rancangan arsitektur bisnis, arsitektur informasi, arsitektur aplikasi, dan arsitektur teknologi sehingga perancangan pada agensi UXORBIT dapat dilakukan secara menyeluruh. Berdasarkan hal tersebut maka pembahasan penelitian ini difokuskan pada perancangan Arsitektur *Enterprise* dengan judul **"PERANCANGAN ENTERPRISE ARSITEKTUR SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN PROYEK MENGGUNAKAN KERANGKA KERJA TOGAF ADM PADA AGENSI UXORBIT"**.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dikarenakan peneliti adalah anggota dari agensi UXORBIT maka hasil dari identifikasi dan rumusan masalah dibawah tidak lepas dari masalah yang dihadapi oleh penulis sendiri. Berikut adalah Identifikasi dan Rumusan Masalah dalam penelitian yang dilakukan pada agensi UXORBIT :

1.2.1. Identifikasi Masalah

Setelah melakukan penelitian pada agensi UXORBIT maka didapat identifikasi masalah seperti berikut ini:

1. Agensi belum memiliki rancangan arsitektur *enterprise* sehingga proses pengelolaan proyek kurang optimal.
2. Agensi kesulitan dalam mengelola proyek, koordinasi, serta sinkronisasi terhadap para karyawan dikarenakan masih menggunakan aplikasi mainstrim dalam proses bisnisnya.
3. Agensi tidak memiliki aplikasi dalam mengelola proyek, sehingga proses bisnis menjadi kurang optimal.

1.2.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang atau membuat *blue print* menggunakan kerangka TOGAF ADM ?
2. Bagaimana merancang *enterprise* arsitektur pada agensi UXORBIT?

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah salah satu syarat kelulusan program sarjana jurusan sistem informasi di universitas komputer indonesia (UNIKOM) bandung, dan juga menciptakan rancangan enterprise arsitektur sistem informasi pengelolaan proyek untuk membantu agensi UXORBIT lebih optimal dalam memanfaatkan teknologi informasi yang ada sehingga agensi dapat berkembang dan bisa bertahan di industri digital ini, serta dapat mengelola proses bisnisnya dengan optimal.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang Arsitektur *Enterprise* untuk mengoptimalkan proses pengelolaan proyek pada Agensi UXORBIT serta memudahkan karyawan agensi dalam menjalankan proses bisnisnya khususnya karyawan *remote*.
2. Merancang Arsitektur *Enterprise* di Agensi UXORBIT dengan menggunakan TOGAF ADM.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini terdiri dari 2 bagian yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis.

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Bagi agensi UXORBIT

Penelitian ini diharapkan menjadi inovasi yang menunjang perkembangan bagi agensi UXORBIT kedepannya. Dan sebagai solusi bagi agensi UXORBIT agar bisa terus bertahan dan bersaing di industri digital ini. Penelitian ini juga dapat membantu agensi UXORBIT untuk dapat mengelola proses bisnis mereka, agar dapat lebih meningkatkan efisiensi dari segi waktu yang digunakan dalam pengelolaan proyek, serta juga agensi dapat memanfaatkan sumber daya manusia secara optimal.

2. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan menjadi sebagai sudut pandang baru bagi peneliti lain untuk dapat dijadikan bahan referensi dan juga dapat dikembangkan lagi kedepannya untuk penelitian yang serupa.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Sebagai pengembangan ilmu pengetahuan yang peneliti dapatkan selama kuliah di UNIKOM pada jurusan sistem informasi.

2. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi bahan pembelajaran bagi peneliti untuk bisa mengembangkan bakat dan ilmu yang peneliti miliki, serta juga menambah pengalaman agar nantinya bisa di implementasikan ke dalam pekerjaan atau proyek yang nyata.

1.5. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti membuat batasan masalah agar perancangan yang dibuat lebih fokus dan tidak menyebar terlalu luas, maka beberapa permasalahan yang penulis batasi sebagai berikut:

1. Perancangan Arsitektur *Enterprise* sistem informasi pengelolaan proyek pada agensi UXORBIT menggunakan kerangka TOGAF ADM yang akan dibahas pada penelitian ini menggunakan tahapan *Architecture Vision*, *Business Architectur*, *Information System Architectur*, *Technologi Architecture*, *Opportunities and Solutions*, dan *Migration Planing*.
2. Merancang *blueprint* untuk pengelolaan proyek pada agensi UXORBIT, yang memiliki tiga proses bisnis yaitu perancangan portofolio studi kasus, pengerjaan proyek, dan penggajian karyawan.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi dan waktu penelitian yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut ini :

1. Lokasi

Nama Perusahaan : UX Orbit Design (<https://uxorbitdesign.com/>)

Alamat Perusahaan : Jl. Sekeloa Utara No. 11 RT/RW 04/05 Kecamatan

Coblong Kota Bandung

2. Waktu

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 1 april 2021 sampai dengan – 4 Juli

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No.	Nama Kegiatan	Bulan															
		April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Identifikasi Kebutuhan Pengguna pada fase Preliminary : Framework and Priciples Menjabarkan ruang lingkup, dukungan pada pembangunan, dengan melakukan riset melalui observasi dan wawancara kepada creative director agensi UXORBIT. Untuk mendapatkan hasil 5W + 1H untuk perancangan.																
2.	Analisis Requirements Management Dilakukan analisis kebutuhan																

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan penelitian skripsi ini, peneliti membagi beberapa bab pokok pembahasan ke dalam satu sistematika penulisan secara umum untuk mempermudah penyusunan penelitiannya. Berikut ini adalah sistematika penulisannya :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang identifikasi masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, kegunaan penelitian, lokasi dan waktu penelitian serta sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas pemilihan Arsitektur *Enterprise* berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya.

3. BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini memjabarkan objek dan tahapan metodologi penelitian pada agensi UXORBIT dalam merancang Arsitektur *Enterprise* menggunakan kerangka TOGAF.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini peneliti menjelaskan mengenai hasil dan pembahasan dari penelitian dalam perancangan Arsitektur *Enterprise* pada agensi UXORBIT menggunakan kerangka TOGAF ADM.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diberikan oleh penulis dari penelitian ini, sebagai bahan pengembangan penelitian kedepannya.