BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

PT AKAL Interaktif sejak tahun 1999 secara konsisten memusatkan perhatian pada usaha-usaha pengembangan produk-produk perangkat lunak aplikasi multimedia untuk kepentingan pendidikan. Hingga saat ini, lebih dari 100 judul produk *"edutainment"* yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan telah dikembangkan oleh AKAL Interaktif. Produk-produk tersebut dioperasikan dengan memanfaatkan teknologi multimedia melalui media CD-ROM, VCD/DVD Video maupun perangkat *mobile*. AKAL Interaktif telah memiliki sebaran distribusi dan penjualan hampir mencakup seluruh wilayah Indonesia.

Sehubungan dengan semakin tingginya persaingan antara perusahaan-perusahaan konten edukasi, AKAL Interaktif berusaha meningkatkan kemampuan dalam memberikan pelayanan maksimal kepada seluruh konsumennya. Proses tersebut tentunya harus didukung oleh organisasi, dan dukungan tersebut akan optimal jika diawali dengan perencanaan strategi untuk langkah-langkah efektif dan pemanfaatan sumber daya yang efisien.

Salah satu strategi yang penting dan semakin banyak digunakan adalah pemanfaatan dan peningkatan dukungan sistem informasi bagi *enterprise*. Penerapan strategi ini mengembangkan misi pada sistem informasi yang pemenuhannya memerlukan keterpaduan arah dalam perencanaan, pelaksanaan dan pengendalian yang selaras dengan strategi bisnis *enterprise*. Mengingat

pentingnya pemanfaatan sistem informasi sebagai solusi atas permasalahan tersebut, maka pembahasan tesis ini akan fokus pada pembentukan arsitektur sistem informasi. Pengembangan arsitektur akan menghasilkan *blueprint* yang menggambarkan hubungan antara proses bisnis, data, aplikasi, dan teknologi.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, AKAL Interaktif membutuhkan *blueprint* arsitektur sistem informasi sehingga masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1) Bagaimana memodelkan bisnis PT AKAL Interaktif?
2) Bagaimana membangun arsitektur data?
3) Bagaimana membangun arsitektur aplikasi?
4) Bagaimana membangun arsitektur teknologi?
5) Bagaimana membuat rencana implementasi?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini membuat *blueprint* arsitektur sistem informasi sebagai bahan usulan kepada PT AKAL Interaktif sebagai berikut:

1) Memodelkan bisnis PT AKAL Interaktif.
2) Membangun arsitektur data.
3) Membangun arsitektur aplikasi.
4) Membangun arsitektur teknologi.
5) Membuat rencana implementasi.

1.4. Manfaat Penelitian

Dengan adanya model perancangan arsitektur *enterprise* yang utuh dan lengkap, dapat dijadikan acuan dalam pembentukan rancangan arsitektur sistem informasi di AKAL Interaktif.

1.5. Pembatasan Masalah

Sehubungan dengan keterbatasan kemampuan dan waktu maka ditetapkan sejumlah batasan sebagai berikut :

1) Pemodelan arsitektur sistem informasi ini difokuskan pada aktivitas utama rantai nilai PT AKAL Interaktif yang meliputi proses bisnis pengadaan bahan baku, produksi dan stok produk, permintaan dan pengiriman produk, penjualan, serta layanan purna jual.
2) Penelitian dilakukan menggunakan metode *Enterprise Architecture Planning* (EAP).

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami penelitian ini secara keseluruhan maka ditentukan sistematika penulisan sebagai berikut :

1) Bab I Pendahuluan

   Bab ini berisi latar belakang penelitian, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, pembatasan masalah, dan sistematika penulisan.

2) Bab II Tinjauan Pustaka

   Bab ini berisi tinjauan pustaka tentang penelitian terkait dan teori-teori dalam menganalisis dan merancang model konseptual arsitektur sistem informasi.

3) Bab III Metodologi dan Obyek Penelitian

   Bab ini berisi tentang metode penelitian yang digunakan untuk pemodelan arsitektur enterprise dan sumber data penelitian.

4) Bab IV Analisis dan Perancangan

   Bab ini berisi tahapan-tahapan hasil perencanaan arsitektur enterprise yaitu inisiasi perencanaan dan menganalisis arsitektur enterprise untuk sistem yang sedang berjalan di PT AKAL Interaktif yang terdiri dari analisis model bisnis dan teknologi yang diimplementasikan saat ini serta tahapan memodelkan arsitektur enterprise dengan bentuk akhir berupa *blueprint* (arsitektur data, aplikasi, dan teknologi).

5) Bab V Kesimpulan dan Saran

   Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran untuk kajian lanjutan dari penelitian ini.