

Bab I Pendahuluan

Bab ini mendeskripsikan terkait topik penelitian mulai dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, serta sistematika laporan.

I.1 Latar Belakang

Dewasa ini masyarakat sedang berada dalam masa transisi terhadap transformasi digital. Perkembangan Teknologi Informasi (TI) tidak lagi menjadi suatu hal asing yang dapat dihindari oleh masyarakat dari berbagai kalangan, perkembangan TI juga menyebabkan adanya pergeseran dalam hal mengakses serta mendistribusikan suatu informasi dari manual menjadi digital. Transformasi digital ditandai dengan adanya jaringan yang mulai berkembang secara luas, pergeseran cara berkomunikasi, serta perubahan gaya hidup masyarakat. Menurut Habraken (1976) dalam Pakilaran 2006, faktor-faktor yang menyebabkan transformasi adalah sebagai berikut:

1. Kebutuhan identitas diri (*identification*), pada dasarnya orang ingin dikenal dan ingin memperkenalkan diri terhadap lingkungan.
2. Perubahan gaya hidup (*life style*), perubahan struktur dalam masyarakat, pengaruh kontak dengan budaya lain, serta munculnya penemuan-penemuan baru mengenai manusia dengan lingkungannya.
3. Penggunaan teknologi baru, timbulnya perasaan ikut mode, dimana bagian yang masih dipakai secara teknis.

Hal ini menyebabkan pelaku industri tidak boleh mengabaikan pergeseran perilaku masyarakat dalam mengakses serta mendistribusikan suatu informasi. Pelaku industri dituntut untuk berpartisipasi terhadap pergeseran perilaku masyarakat yang sedang berada dalam masa transisi tersebut.

Transformasi digital memberikan manfaat kepada masyarakat yang menggunakannya, serta manfaat dari sisi operasional terhadap suatu industri. Di sisi operasional, transformasi digital memungkinkan adanya digitalisasi proses bisnis yang dijalankan, meningkatkan produktivitas industri, serta mengurangi biaya yang harus dikeluarkan dalam proses bisnis di UMKM. Di sisi pemasaran, transformasi

digital memberikan peluang bisnis baru yang akan menarik pelanggan sebanyak-banyaknya untuk mendapatkan keuntungan yang lebih besar sebelum melakukan transformasi digital serta memberikan inovasi baru dalam hal mendistribusikan suatu informasi kepada khalayak luas. Dengan adanya transformasi digital, juga berdampak terhadap pergeseran perilaku masyarakat mulai dari cara mengakses sebuah informasi, gaya hidup, serta cara masyarakat dalam berinteraksi terhadap sosial.

Namun dalam penerapan transformasi digital tidaklah mudah, ada kendala yang harus dihadapi oleh pelaku industri. Kendala tersebut terdiri dari beberapa faktor seperti faktor manusia yang meliputi cara berfikir, kurangnya akses pemasaran produk, serta kurangnya sumber daya yang dimiliki (Anggraeni, 2013). Faktor manusia menjadi salah satu hal yang sangat penting dalam menentukan pengambilan suatu keputusan terhadap industri yang dimiliki, banyak pelaku industri yang kurang memiliki kesadaran akan pentingnya transformasi digital bagi industri yang dimiliki. Pelaku industri seringkali kesulitan dalam memilih Teknologi Informasi yang tepat untuk mendukung proses bisnisnya, keputusan mengenai tempat yang tepat untuk membuat investasi TI, serta bagaimana cara memanfaatkan dan mengintegrasikan suatu sistem yang baru dengan proses bisnis yang ada untuk mengoptimalkan kinerja bisnis dan mengurangi biaya yang harus dikeluarkan. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah solusi berupa *Enterprise Architecture (EA) blueprint* yang akan menjadi acuan dalam penyusunan strategi transformasi digital. *Enterprise Architecture* merupakan sebuah pendekatan logis, komprehensif, dan holistik untuk merancang dan mengimplementasikan sistem dan komponen sistem secara bersamaan (Zarvic et.al, 2006). *Enterprise Architecture* dibutuhkan ketika fondasi sebuah perusahaan sudah mulai bergeser yang disebabkan oleh beberapa hal seperti pergantian pemimpin, pembaharuan budaya, maupun perkembangan zaman. Pada dasarnya EA memiliki 4 domain yaitu bisnis, data, aplikasi, dan teknologi yang harus diselaraskan agar sesuai dengan fungsinya untuk mencapai visi dan misi sebuah perusahaan.

Keberhasilan sebuah perusahaan tidak hanya diukur dengan jumlah profit yang didapatkan, melainkan juga dengan keberlanjutan perusahaan tersebut. Dengan adanya EA *blueprint* diharapkan mampu membantu *competitive advantage*

melalui transformasi digital yang dilakukan. Dalam perancangan EA, dilakukan identifikasi terkait 4 domain EA dengan cara memusatkan seluruh domain dari general hingga spesifik. Hasil dari identifikasi tersebut yang akan menjadi landasan terpenting dalam perancangan EA, sehingga solusi yang dihasilkan berupa *blueprint* EA yang mendefinisikan seluruh kebutuhan 4 domain EA dari semua fungsi bisnis yang berjalan dalam suatu perusahaan serta mengintegrasikan seluruh kebutuhan untuk mengoptimalkan produktivitas serta mengurangi biaya yang harus dikeluarkan perusahaan tersebut untuk menjalankan fungsi bisnisnya.

UMKM secara kualitatif, dapat didefinisikan sebagai usaha mandiri, dikelola oleh pemiliknya atau bagian - pemilik dan memiliki porsi kecil dari pasar (Bolton, 1971). UMKM memiliki peran yang sangat penting untuk meningkatkan perekonomian suatu negara khususnya Indonesia. Hal tersebut dikarenakan UMKM mampu menciptakan lapangan pekerjaan baru, melakukan kegiatan ekspor, serta meningkatkan pendapatan bagi masyarakat. Setiap perusahaan harus memiliki daya saing terhadap perkembangan pasar. Namun, minimnya dukungan teknologi pada UMKM menghambat proses transformasi digital untuk bersaing terhadap perkembangan pasar. EA menjadi sebuah solusi yang dibutuhkan UMKM yang akan menjadi acuan dalam penyusunan strategi transformasi digital. Dalam perancangan EA dibutuhkan sebuah *framework* yang memberikan panduan berupa tahapan-tahapan yang dibutuhkan dalam melakukan perancangan hingga implementasi EA. *The Open Group Architecture Technique* (TOGAF) merupakan salah satu framework yang sangat populer yang dikembangkan oleh *The Open Group's Architecture Framework* pada tahun 1995. TOGAF memberikan metode yang detil bagaimana membangun dan mengelola serta mengimplementasikan arsitektur *enterprise* dan sistem informasi yang disebut dengan *Architecture Development Method* (ADM) (Open Group, 2009).

I.2 Rumusan Masalah

Rumusan Masalah dibuat berdasarkan latar belakang diatas, Rumusan Masalah untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Enterprise Architecture Blueprint* seperti apa yang dibutuhkan oleh UMKM *Snack Masa Kini (Company-Specific)* untuk melakukan transformasi digital?
2. *Enterprise Architecture Blueprint* seperti apa yang sesuai dan dapat digunakan oleh UMKM yang bergerak di semua sektor industri (*Industry-Specific*) untuk melakukan transformasi digital?

I.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan EA *blueprint* berdasarkan pendekatan TOGAF untuk melakukan transformasi digital yang dibutuhkan oleh UMKM *Snack Masa Kini (Company-Specific)*.
2. Menghasilkan EA *blueprint* berdasarkan pendekatan TOGAF yang sesuai dan dapat digunakan oleh UMKM yang bergerak di semua sektor industri (*Industry-Specific*) untuk melakukan transformasi digital.

I.4 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan usulan EA *blueprint* untuk melakukan meningkatkan produktivitas operasional UMKM dan mendapatkan keuntungan yang lebih besar dari sebelumnya.
2. Memberikan usulan berupa EA *blueprint* untuk melakukan transformasi digital agar mampu bersaing dengan UMKM lainnya.

I.5 Ruang Lingkup

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan EA pada UMKM *Snack Masa Kini* dilakukan dengan *framework* TOGAF ADM dengan fase *preliminary phase, Phase A: Architecture Vision, Phase B: Business Architecture, Phase C: Information System Architecture, dan Phase D: Technology Architecture*.
2. Perancangan EA pada UMKM *Snack Masa Kini* dilakukan pada 5 fungsi yaitu Pengadaan, Produksi, Distribusi, Pemasaran, dan *Finance*.

I.6 Sistematika Laporan

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, terdapat sistematika laporan yang dijadikan sebagai acuan dalam penulisan laporan, sistematika laporan adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini mendeskripsikan terkait topik penelitian mulai dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, serta sistematika laporan.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini menjelaskan dasar teori yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu mengenai Transformasi Digital, *Enterprise Architecture*, perbandingan *framework*, dan jenis *framework* yang akan digunakan.

Bab III Metodologi Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang metode yang digunakan untuk menunjang proses penelitian yang dipetakan dalam diagram metode konseptual dan sistematika penelitian.

Bab IV Persiapan dan Identifikasi

Bab ini terdiri dari 2 tahap, yaitu tahap persiapan dan tahap identifikasi. Pada tahap persiapan membahas kebutuhan data penunjang penelitian sedangkan tahap identifikasi membahas deskripsi objek penelitian terkait UMKM *Snack* Masa Kini.

Bab V Analisis dan Perancangan

Bab ini terdiri dari 3 tahap, yaitu tahap analisis dan tahap perancangan. Pada tahap analisis membahas kondisi eksisting UMKM. Tahap perancangan membahas target rancangan EA pada UMKM *company specific* dan rancangan EA pada *UMKM industry specific*.

Bab VI Kesimpulan dan Saran

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan serta saran yang diberikan untuk penelitian selanjutnya.