**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Suatu Organisasi dalam meningkatkan kinerja dari setiap proses bisnis yang berlangsung di dalamnya memanfaatkan teknologi informasi dan sistem informasi. Untuk mengoptimalkan semua proses bisnis yang terjadi pada masing-masing bagian organisasi tersebut dibutuhkan suatu arsitektur *enterprise*. Arsitektur *enterprise*ini juga digunakan untuk mendukung pengambilan keputusan dengan membantu mengelola perubahan, menelusuri dampak perubahan organisasi dan bisnis terhadap sistem.

Arsitektur *enterprise* merupakan perencanaan, pengklasifikasian, pendefinisian dan rancangan konektifitas dari berbagai komponen yang menyusun suatu *enterprise* yang diwujudkan dalam bentuk model dan gambar serta memiliki komponen utama yaitu arsitektur informasi (data), arsitektur aplikasi dan arsitektur teknologi [1]. Untuk mengatur struktur dan objek yang terkait dengan organisasi dalam pemodelan arsitektur dibutuhkan suatu *framework*, salah satu *framework* yang bisa digunakan adalah TOGAF (*The Open Group Architecture Framework*) dan untuk mendapatkan gambaran rinci dalam menentukan Arsitektur *Enterprise* maka digunakan sebuah metode, salah satu metodenya adalah *Architecture Development Method* (ADM).

DILo (Digital Innovation Lounge) Bandung adalah sebuah creative camp yang dikembangkan oleh MIKTI yang bekerja sama dengan telkom, sebagai pusat interaksi peminat dan pelaku industri kreatif digital di kota Bandung yang bertujuan menciptakan bibit-bibit Digital Preneur yang selanjutnya siap masuk ke industri (Creative Center). Didalam Creative Camp, komunitas kreatif digital akan diberikan pemahaman mengenai arah yang sebaiknya dilalui untuk masuk ke industri kreatif digital, termasuk arah sektor industri yang potensial untuk dijalani. DILo sendiri berencana membuat studio bioskop sendiri yang menayangkan film – film yang khusus ada di bioskop dengan melalui media streaming. Untuk mendapatkan film – film tersebut DILo bekerja sama dengan para produser pembuat film untuk dapat mengupload film tersebut ke cloud server yang telah disediakan oleh DILo sendiri. Dan user yang telah terdaftar di DILo harus membeli film tersebut di cloud server DILo, agar film – film itu tersimpan dalam local server(desktop apps) DILo, dan user juga dapat memutar film yang ada di local servernya (desktop apps) yang bisa di tayangkan secara streaming di bioskop DILo.

TOGAF ADM merupakan metodologi yang lengkap, banyak organisasi yang tidak memahami secara jelas bagaimana tahapan-tahapan dari metodologi tersebut diterjemahkan kedalam aktivitas perancangan arsitektur enterprise. Tahapan dalam perancangan arsitektur enterprise sangatlah penting dan akan berlanjut pada tahapan berikutnya yaitu rencana implementasi. Luaran dari tahapan ini akan menghasilkan sebuah arsitektur enterprise yang pada nantinya bisa dijadikan oleh organisasi untuk mencapai tujuan strategisnya.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penelitian ini dilakukan untuk merancang EA yang berupa cetak biru dan rencana pengembangan yang diharapkan menjadi acuan dan panduan ke depannya dengan menggunakan metodologi TOGAF ADM.

* 1. **Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah yang timbul pada sistem indie home cinema adalah sebagai berikut :

1. Dibutuhkannya analisa dan perancangan sistem dengan menggunakan metodologi TOGAF pada sistem tersebut.
2. Bagaimana menentukan infrastruktur apa saja yang dibutuhkan untuk development desktop.
3. Belum tersedia blue print dari desktop apps untuk menampung film yang telah dibeli oleh user dari cloud server(cms dashboard).
   1. **Tujuan dan Manfaat**

Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan sistem indie home cinema adalah sebagai berikut:

1. Analisa sistem ini untuk mempermudah merancang dan mengembangkan sistem ini dengan menggunakan metodologi TOGAF.
2. Menganalisis dan menentukan apa saja kebutuhan yang cocok dan diperlukan untuk development desktop.
3. Menentukan dan merancang blue print desktop apps yang cocok untuk menampung film yang telah dibeli oleh user dan user juga dapat memutar film di desktop apps.

Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dari pembuatan sistem indie home cinema ini yaitu :

Bagi penulis :

1. Menerapkan ilmu-ilmu yang diperoleh selama kuliah.
2. Mengetahui kondisi sebenarnya yang terjadi di dunia kerja.
3. Penelitian ini akan menambah wawasan penulis tentang penerapan synchronize dari cloud server ke local server (desktop apps).
4. Sebagai pengalaman kerja penulis.

Bagi perusahaan :

1. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam perancangan sistem di perusahaan.

Bagi Politeknik Pos Indonesia :

1. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menguasai teori yang telah diperoleh selama kuliah.
2. Memberikan gambaran tentang kesiapan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja.
3. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi.
   1. **Ruang Lingkup**

Ruang lingkup yang akan dibahas penulis adalah:

1. Analisis sistem ini hanya melingkupi login user, melihat list film dari cloud server yang telah dibeli dan pemutaran film di desktop apps.
2. Semua aktifitas di atas dilakukan dengan desktop apps.
3. Phase yang digunakan dalam TOGAF ADM ini hanya mencakup phase *Architecture Vision, Business Architecture, Information System Architecture, Technology Architecture,* karena disini penulis hanya merancang sebuah sistem belum mengimplementasikannya.
   1. **Penelitian Sebelumnya**

Dalam jurnal yang berjudul “Analisis Pemodelan Arsitektur *Enterprise* Untuk Mendukung Sistem Informasi Akademik Dengan Togaf (*The Open Group Architectureframework*) (Studi Kasus AMIK AMIKOM Surakarta)” Widiyanto Hadi, Abidarin Rosidi, Emha Lutfi mengatakan “Dengan model rancangan arsitektur *enterprise* yang digunakan dalam makalah ini sepenuhnya mengadopsi pada penerapan TOGAF ADM sebagai salah satu metode yang bisa digunakan untuk melakukan perancangan arsitektur *enterprise*. Setiap tahapan pada TOGAF ADM dapat dilakukan secara benar apabila proses bisnis yang ada di dalam organisasi benar-benar harus dipahami dan mampu di identifikasi secara lengkap dan benar. Pemodelan arsitektur *enterprise* ini, memberikan panduan dalam membuat cetak biru untuk pengembangan SIA untuk data, aplikasi, bisnis, dan teknologi*”.*

Dari jurnal diatas penulis menyimpulkan bahwa metode TOGAF cocok untuk digunakan dalam penelitian ini sebab untuk menganalisa dan perancangan sistem ini dilakukan sesuai dengan proses bisnis organisasi dan pengerjaan dengan secara fleksibilitas dapat mencapai waktu yang telah ditentukan.

* 1. **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan pembuatan Analisis dan Perancangan Sistem Indie Home Cinema PT DILo (Digital Innovation Lounge) Bandung Dengan Menggunakan TOGAF (Sub Modul : Desktop Apps) ini sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini meliputi latar belakang, identifikasi masalah, tujuan, ruang lingkup, penelitian sebelumnya, sistematika penulisan. Pada bagian ini akan membantu pembaca dalam menganalisa latar belakang dan mengindentifikasi masalah dari sistem dan tujuan dari dibuatnya Analisis dan Perancangan Sistem Indie Home Cinema PT DILo (Digital Innovation Lounge) Bandung Dengan Menggunakan TOGAF (Sub Modul : Desktop Apps).

**BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini meliputi uraian dan sumber tentang penjelasan mengenai Analisis Sistem Indie Home Cinema PT DILo (Digital Innovation Lounge) Bandung Dengan Menggunakan TOGAF (Sub Modul : Desktop Apps) yang akan dibuat dari sistem tersebut dan membantu proses berjalannya sistem.

**BAB III ANALISIS ORGANISASI PERUSAHAAN**

Pada bagian ini menceritakan secara umum produk/jasa yang dihasilkan. Sejarah Perusahaan berisi uraian asal-usul berdirinya perusahaan. Struktur Organisasi Perusahaan memuat struktur organisasi perusahaan secara menyeluruh dan struktur organisasi turunannya (per bagian). Job Description memuat uraian tentang tugas pokok masing-masing bagian dari semua bagian dalam Struktur Organisasi Perusahaan.

**BAB IV METODOLOGI PENELITIAN**

Menjelaskan mengenai metodologi yang digunakan pada Analisis dan Perancangan Sistem Indie Home Cinema PT DILo (Digital Innovation Lounge) Bandung Dengan Menggunakan TOGAF dan menjelaskan Tahapan – Tahapan Diagram Alur Metodologi Penelitian.

**BAB V ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini membahas perancangan analisa sistem dan perancangan. Menjelaskan juga perancangan antar muka dari aplikasi yang dirancang. Serta perangkat pendukung dalam peracangan aplikasi ini.

**BAB VI PENGKAJIAN DAN EVALUASI**

Pengkajian dan Evaluasi, menjelaskan implementasi, pengujian, serta hasil dari metodologi yang diterapkan pada sistem.

**BAB VII** **PENUTUP**

Penutuo memuat kesimpulan dari hasil penelitian atau implementasi sistem dan saran yang diperoleh dari kesimpulan tersebut.