

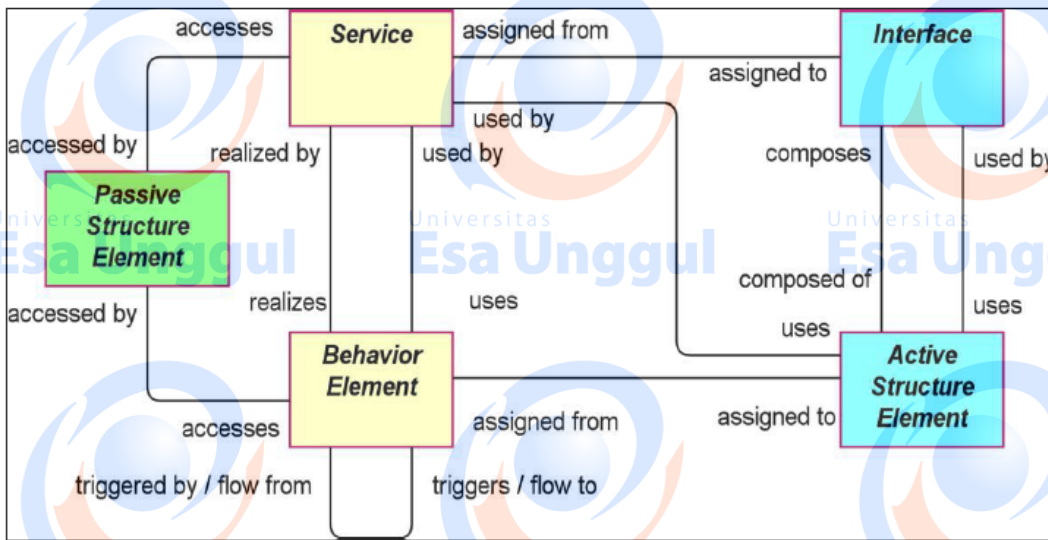
**MODUL PRAKTIKUM  
1 – 14 PERTEMUAN  
TATA KELOLA SISTEM DAN INFORMASI KESEHATAN  
(MIK 625)**



Disusun Oleh  
**TIM DOSEN**

## PENDAHULUAN

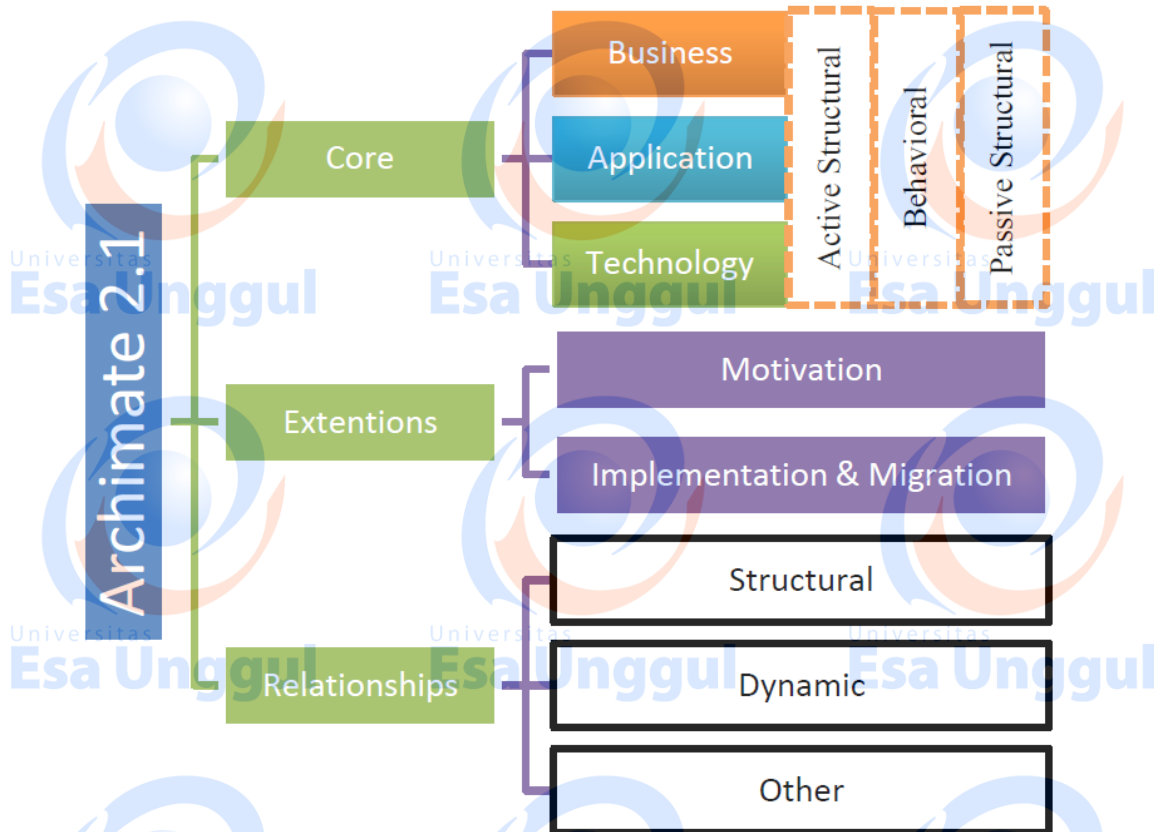
ArchiMate, sebuah standar Open Group, adalah bahasa pemodelan terbuka dan independen untuk AE yang menyediakan instrumen untuk mendeskripsikan dan memvisualisasikan hubungan antar domain dengan cara yang jelas. Konsep inti ArchiMate terdiri tiga elemen utama yaitu: elemen struktur aktif, elemen tindakan/perilaku, dan elemen struktur pasif. Elemen struktur aktif didefinisikan sebagai *entity* yang mampu melakukan tindakan. Elemen tindakan (*behavior*) adalah unit aktivitas yang dilakukan oleh satu atau lebih elemen struktur aktif. Elemen pasif adalah obyek atas tindakan yang dilakukan. Hubungan antara ketiga elemen di Gambar 1.



Gambar 1 Elemen ArchiMate [9]

Gambar 1. Elemen ArchiMate

**Archimate** adalah sebuah notasi untuk menggambarkan entitas dan relasinya dalam sebuah Enterprise Architecture. Archimate dikeluarkan oleh **The Open Group**, sebuah lembaga yang menghasilkan banyak kajian terkait Enterprise Architecture seperti **TOGAF (The Open Group Architecture Framework)**. **Struktur Notasi Archimate** Pada versi 2.1, notasi Archimate dapat digambarkan dalam strukturnya sebagai berikut:



Capaian Pembelajaran :

1. Mampu menjelaskan makna dan urgensi *enterprise architecture* (EA) dalam organisasi
2. Mampu menjelaskan pentingnya kerangka kerja EA untuk membangun dan mengelola EA
3. Mampu menguraikan komponen-komponen penting TOGAF sebagai sebuah kerangka kerja EA.
4. Mampu memodelkan sejumlah bagian penting dari arsitektur bisnis dan arsitektur sistem informasi berdasarkan TOGAF dengan sebuah bahasa pemodelan EA tertentu ArchiMate.
5. Mampu menggunakan sebuah piranti lunak bantu untuk memodelkan EA dengan ArchiMate

## Instalasi Aplikasi Archimate

Aplikasi ini digunakan oleh para professional di bidang IT untuk melakukan penggambaran kondisi lapangan sebelum melakukan tata kelola sistem dan informasi. Untuk menggunakan aplikasi ini ikuti langkah dibawah ini:

### 1. Persiapan Sebelum Instalasi

Sebelum melakukan instalasi archimate, kita harus mengetahui hal apa saja yang perlu dipersiapkan. Perlengkapan yang perlu dipersiapkan adalah :

a. Cek versi dari *binary* sistem operasi.

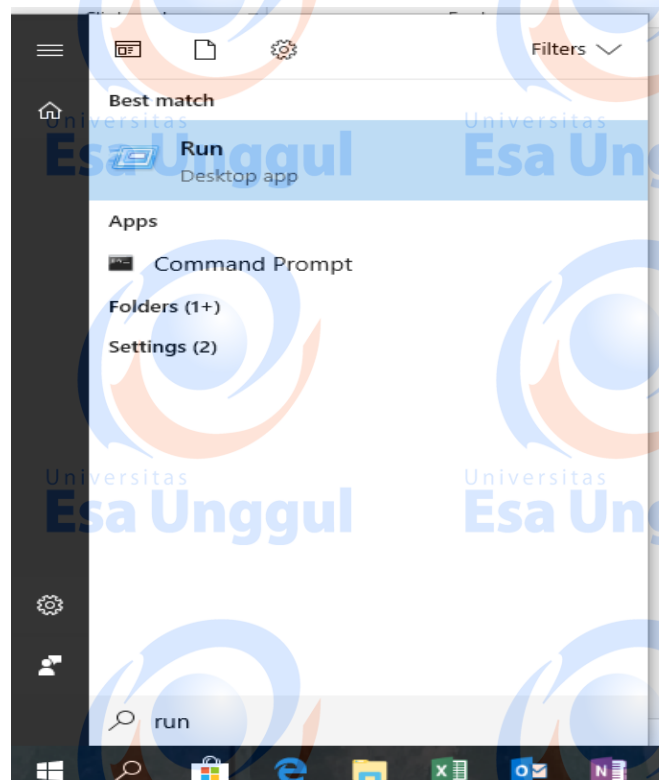
Untuk melakukan pengecekan *binary* pada sistem operasi langkah – langkahnya sebagai berikut:

- Klik start pada window button



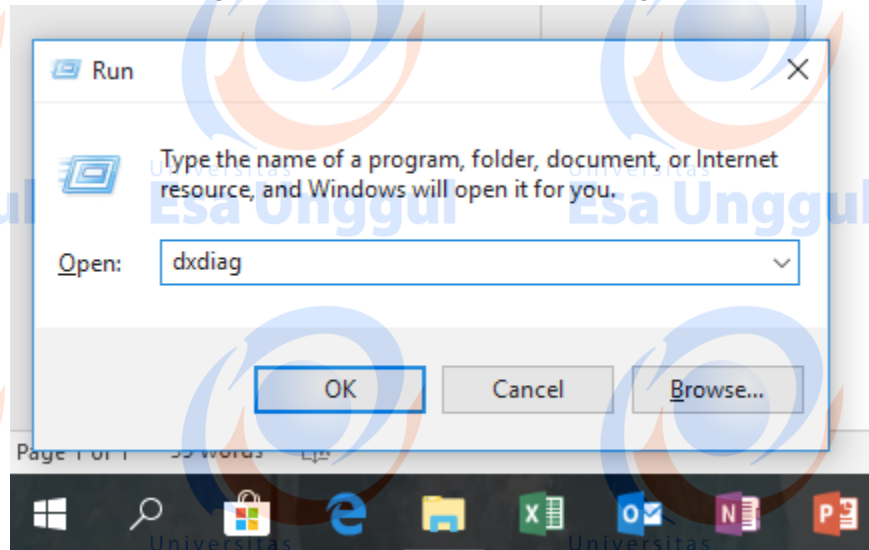
Gambar 1.1 Tombol Start Pada Window Button

- Ketik run pada panel start setelah window button



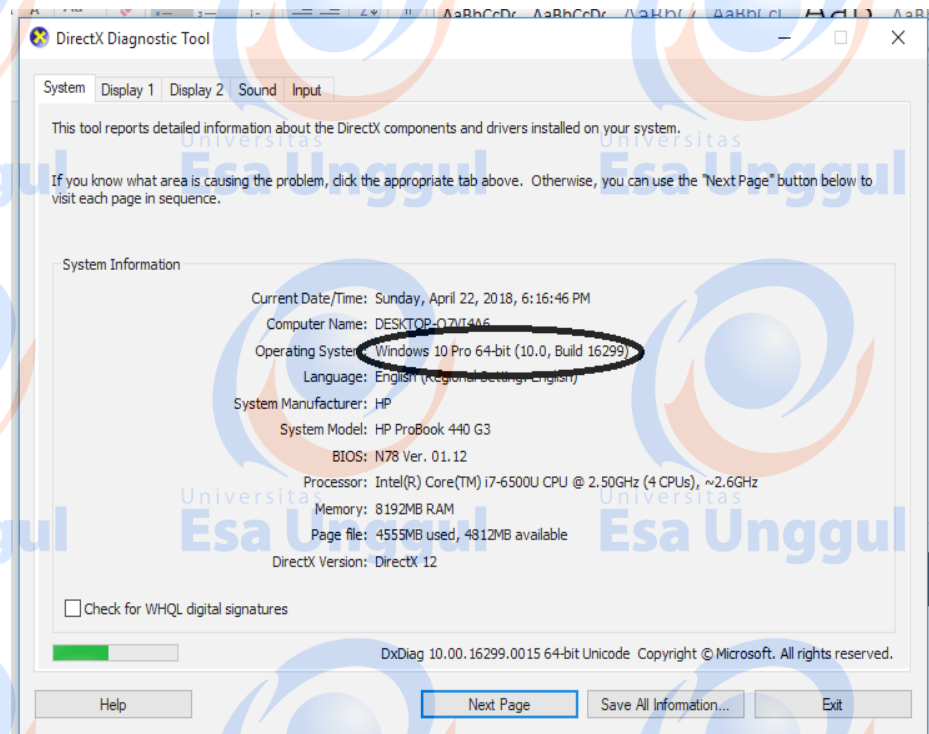
Gambar 1.2 Dialog Start Panel Setelah di Klik

- Setelah muncul dialog dari aplikasi run ketikkan dxdiag dan klik OK



Gambar 1.3 Dialog Run

- Dialog aplikasi dxdiag akan muncul dan lihat lingkaran hitam, pada lingkaran tersebut menunjukkan jumlah *binary* yang digunakan oleh sistem operasi pada komputer kalian.



Gambar 1.4 Dialog dxdiag



- b. Jumlah Memory pada komputer  
Jumlah memori pada komputer anda minimum adalah 2GB RAM (2048MB RAM). Informasi ini dapat kalian lihat pada Gambar 1.4 diatas
- c. Sistem Operasi Pada Komputer  
Sistem operasi pada komputer anda diharuskan minimum windows 7 sp1 atau jika anda memakai Ubuntu diharuskan minimum Ubuntu 14.04 dan jika anda memakai apple minimum sistem operasinya adalah Yosemite.

## 2. Instalasi Archimate

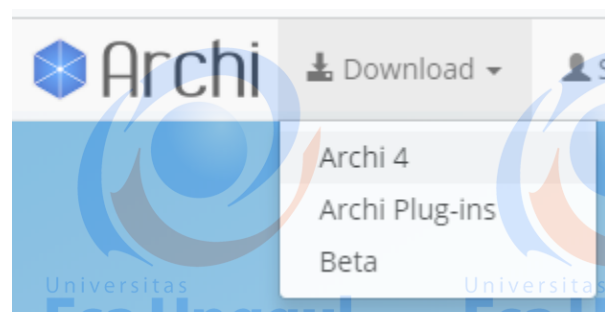
Langkah – langkah instalasi aplikasi Archimate adalah sebagai berikut:

- a. Akses website <https://www.archimatetool.com>



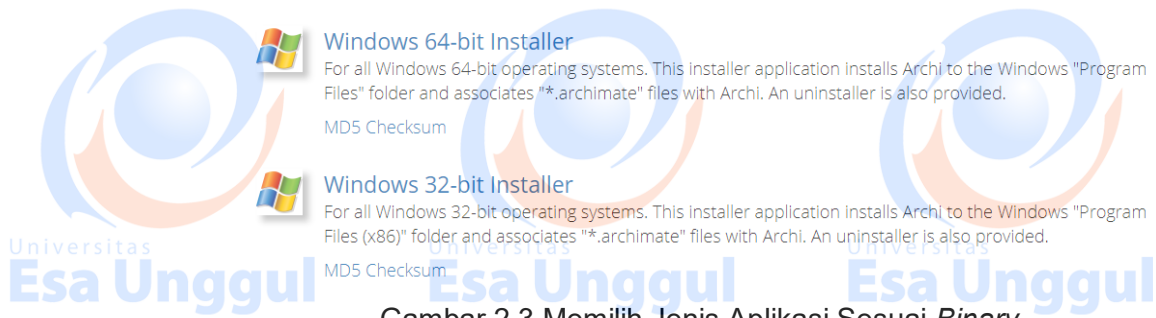
Gambar 2.1 Website Archimate

- b. Klik download kemudian pilih Archi 4 pada menu di website



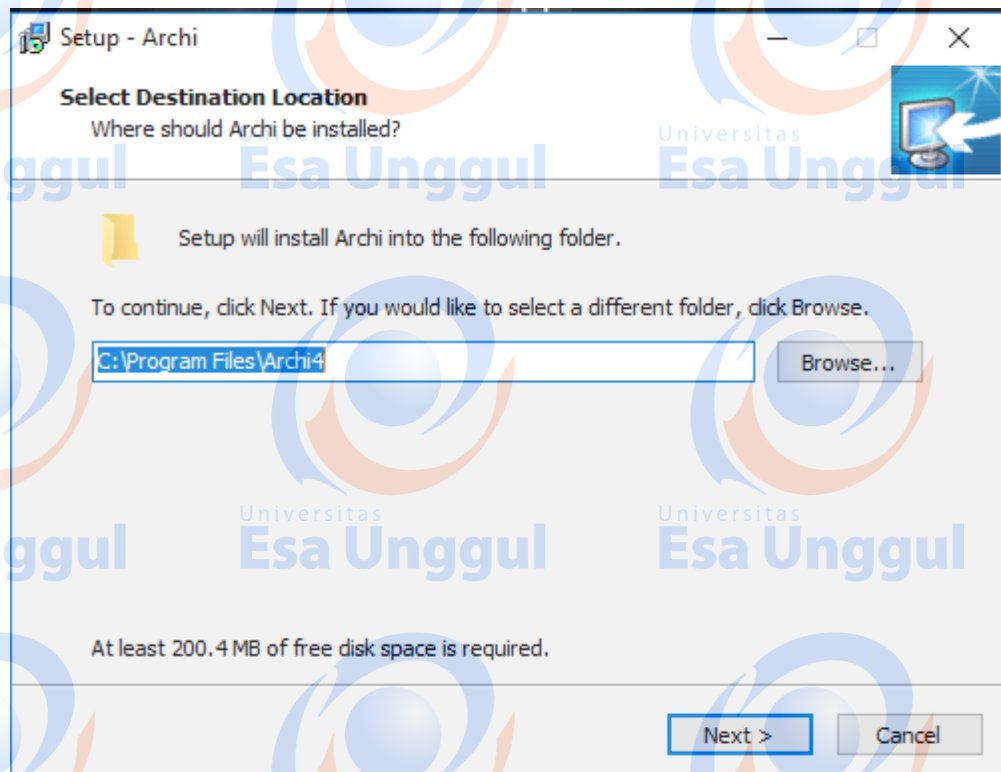
Gambar 2.2 Klik Download pada menu di website

- c. Pilihlah aplikasi dan sesuaikan jenisnya dengan binary pada sistem operasi anda dan pilihlah unduhan aplikasi sesuai dengan jenis sistem operasi anda. Kemudian tunggu sampai selesai mengunduh.



Gambar 2.3 Memilih Jenis Aplikasi Sesuai *Binary*

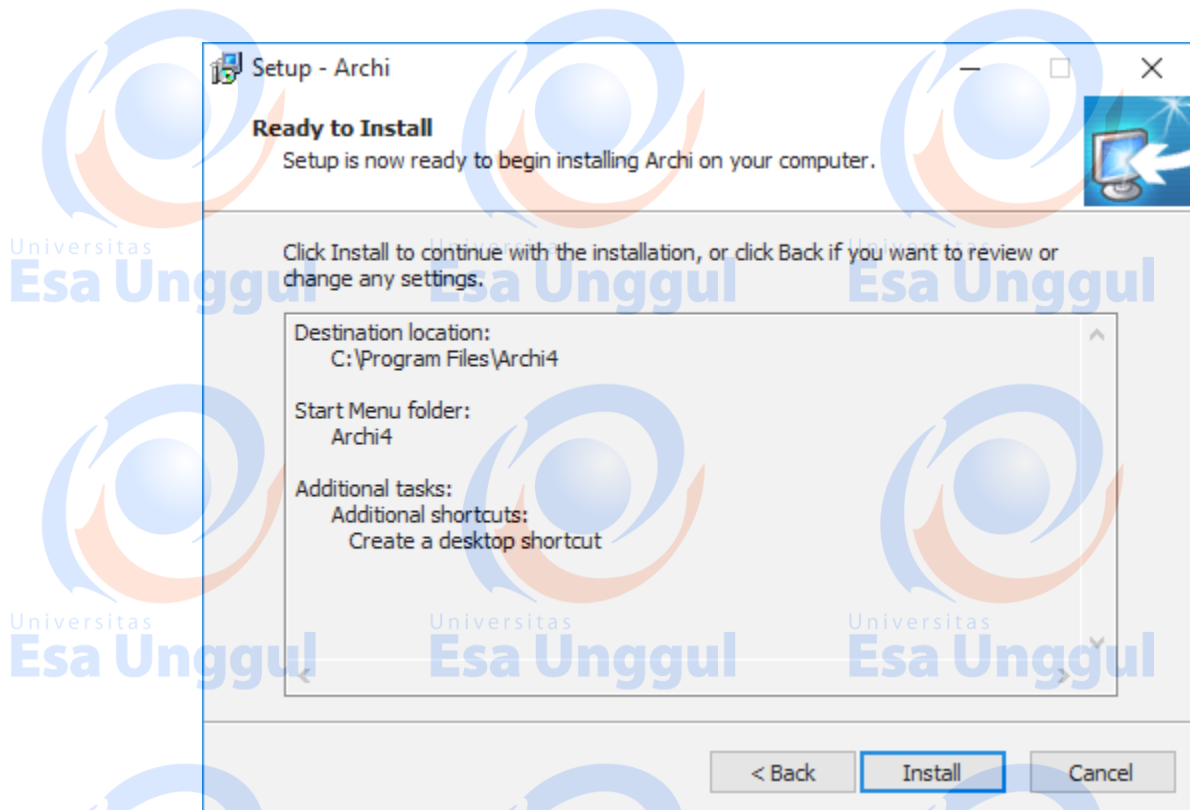
- d. Buka hasil unduhan aplikasi atau klik kanan run as administrator
- e. Pilih lokasi pemasangan kemudian klik next



Gambar 2.4 Lokasi Instalasi

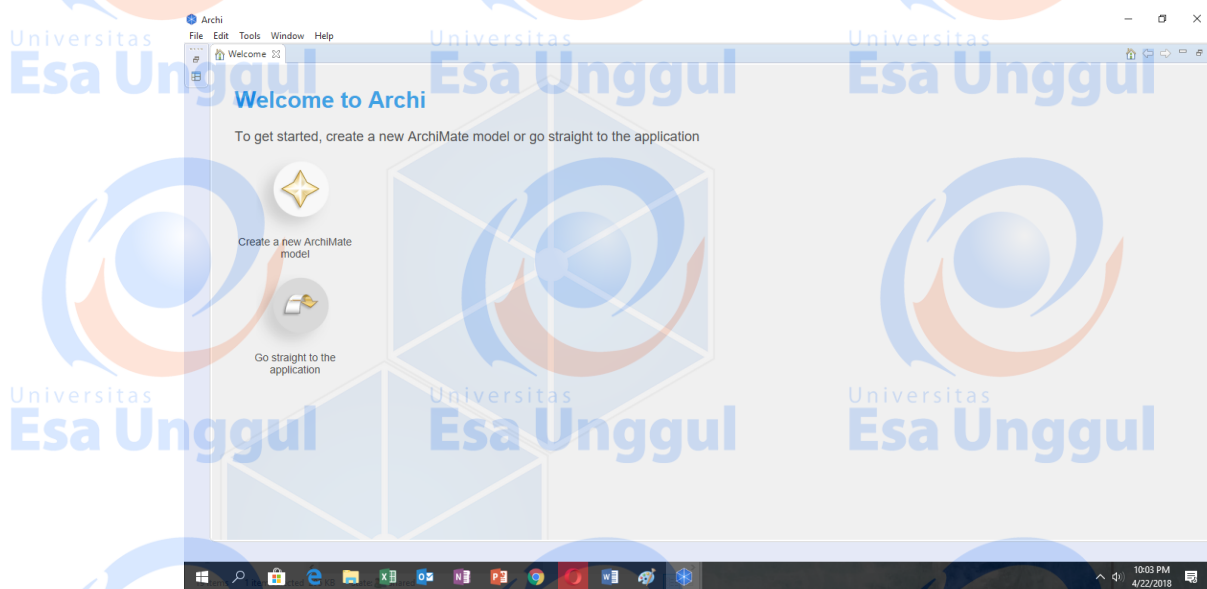


f. Klik next sampai bertemu dialog dengan tulisan ready to install



Gambar 2.5 Dialog Ready to Install

g. Klik finish dan aplikasi akan terbuka.



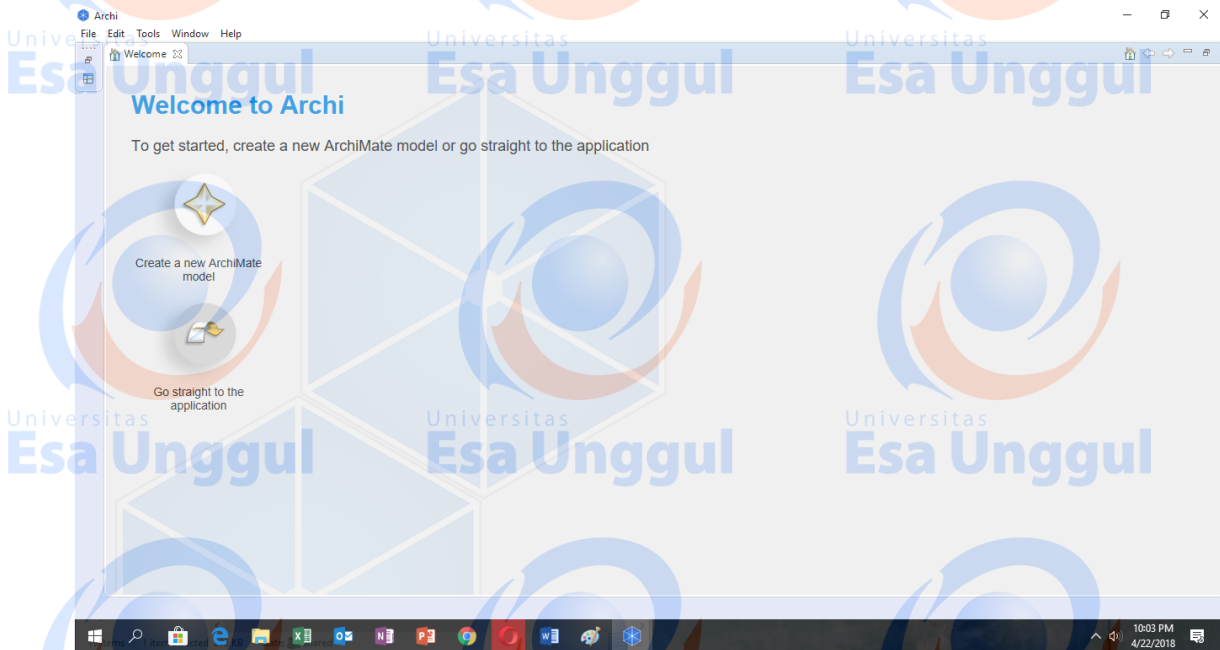
Gambar 2.6 Aplikasi Selesai di Install

# Pengenalan Ruang Lingkup Aplikasi Archimate

Sebelum menggunakan archimate dalam tata kelola sistem dan informasi, alangkah baiknya kita mengetahui ruang lingkup aplikasi archimate. Pada aplikasi ini terdapat berbagai macam alat bantu menggambar kondisi existing – AS IS (sedang berlangsung) dan kondisi future (kondisi masa depan). Aplikasi archimate ini dibuat berdasarkan referensi dari Enterprise Architect Framework. Jadi pada aplikasi ini anda akan menemukan banyak views / sudut pandang dari sebuah organisasi yang kemudian akan dilakukan tata kelola sampai dengan tata kelola IT-nya. Berikut ini adalah alat bantu pada archimate:

## 1. Create New Archimate Model & Go To Straight to The Application

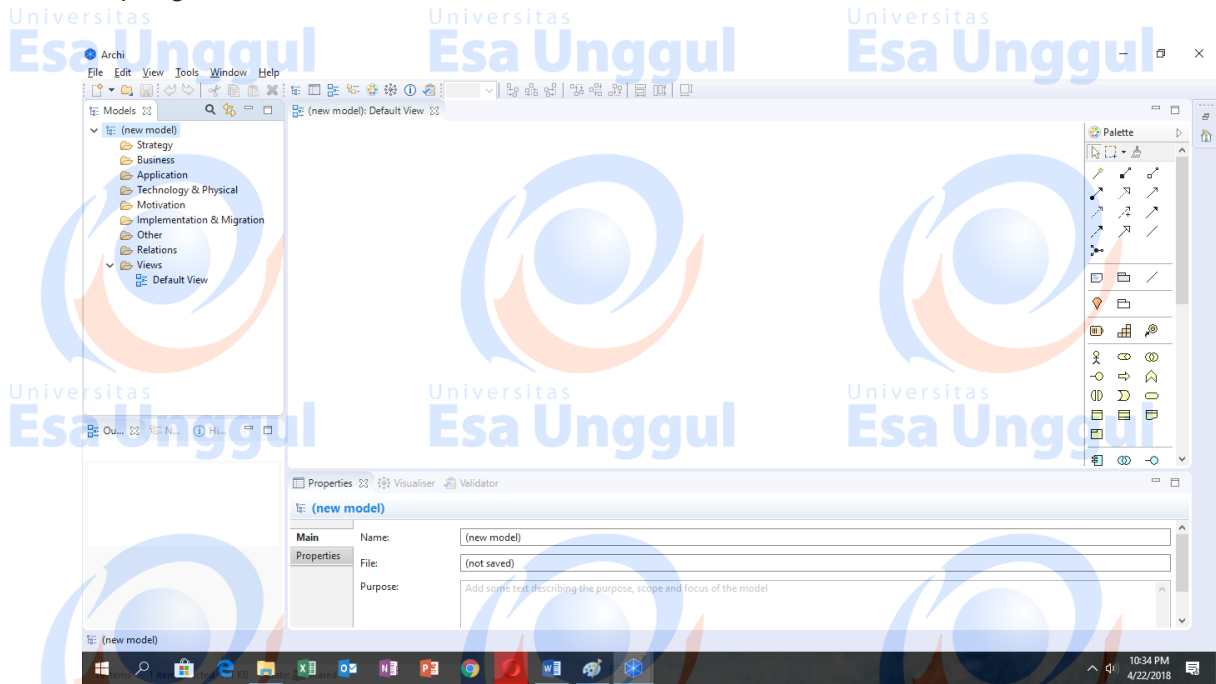
Untuk Tombol Create new Archimate Model digunakan untuk membuat layer (ruang kerja) baru pada aplikasi archimate sedang kan Go To Straight to The Application digunakan untuk menutup layer welcome pada aplikasi archimate.



Gambar 1.1 Buka Aplikasi Archimate

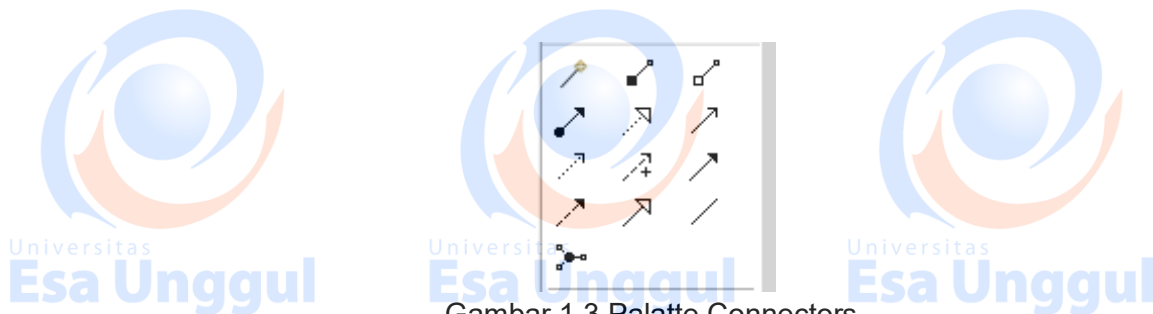
2. Main menu pada Gambar 1.1 mempunyai fungsi sebagai alat navigasi pada aplikasi archimate. Tombol file dapat digunakan untuk membuat layer (ruang kerja) baru, buka file yang sudah disimpan, import file dari csv model, export file ke csv model, report file sebagai pembuatan laporan dengan model html dan save file untuk menyimpan hasil pekerjaan. Tombol Edit digunakan sebagai navigasi dalam menduplikasi simbol (copy), menaruh hasil duplikasi (paste), menghapus simbol dan melakukan pengaturan pada preferences. Tombol tools digunakan untuk menghasilkan hasil pekerjaan kedalam bentuk laporan. Tombol window digunakan untuk navigasi alat bantuan selama menggambar. Tombol help digunakan sebagai petunjuk penggunaan aplikasi archimate.

3. Setelah kita mengklik tombol Create New Archimate Model maka akan muncul layer baru untuk melakukan pekerjaan. Pada Gambar 1.2 dibawah ini terdapat kolom Models, kolom ini berfungsi sebagai penempatan fungsi dari berbagai macam iconic gambar yang ditujukan sebagai representasi kondisi dilapangan dan kondisi yang diharapkan. Untuk kolom Palatte berfungsi sebagai wadah iconic gambar dalam merepresentasikan kondisi dilapangan.



Gambar 1.2 Create New Archimate Model

Kolom palatte mempunya berbagai macam iconic yang fungsinya berbeda – beda seperti pada Gambar 1.3 merupakan palatte connectors yang digunakan untuk menyambung dari icon satu ke yang lain.



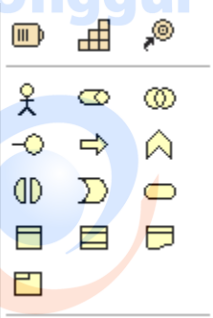
Gambar 1.3 Palatte Connectors

Gambar 1.4 dibawah digunakan untuk untuk mengelompokkan sebuah aktifitas yang berelasi dan sejenis.



Gambar 1.4 Palatte Grouping

Gambar 1.5 digunakan untuk menggambar business process secara umum dari sebuah organisasi.



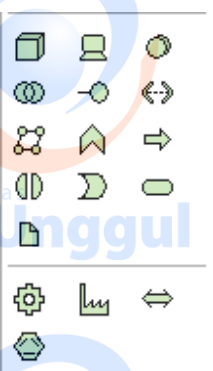
Gambar 1.5 Palatte Business Process

Gambar 1.6 digunakan untuk menggambar application software secara umum pada sebuah organisasi.



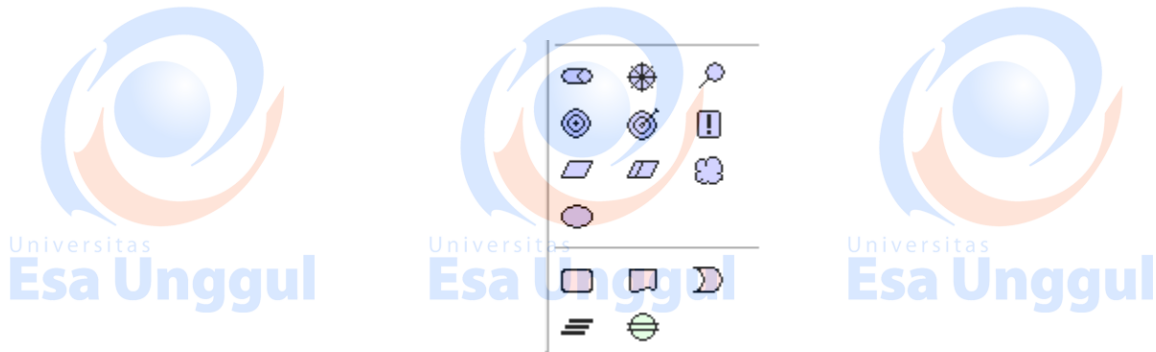
Gambar 1.6 Palatte Application Software

Gambar 1.7 digunakan untuk menggambar infrastruktur IT secara umum pada sebuah organisasi



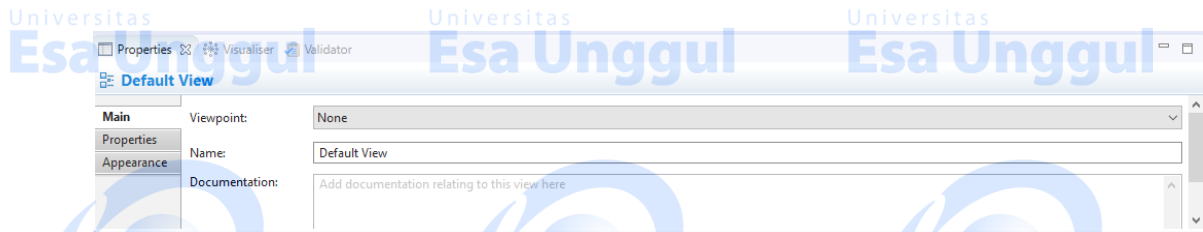
Gambar 1.7 Palatte Infrastructure IT

Gambar 1.8 digunakan untuk menggambar visi dan misi dalam sebuah organisasi.



Gambar 1.8 Palatte Vision & Mission

4. Pada kolom properties (Gambar 1.9) dibawah ini merupakan alat bantu dari iconic gambar yang sudah di taruh pada layer kerja. Pada kolom tersebut kita dapat memberi nama dan kode pada iconic. Tidak hanya memberikan nama pada kolom tersebut juga dapat memvalidasi kesalahan pelatakan pada gambar.



Gambar 1.9 Properties dari Iconic Gambar

5. Gambar 2.0 merupakan lembar kerja yang digunakan untuk menggambar kondisi dilapangan. Jadi pada lembar kerja inilah iconic yang telah dibahas sebelumnya ditaruh kedalam kotak ini.



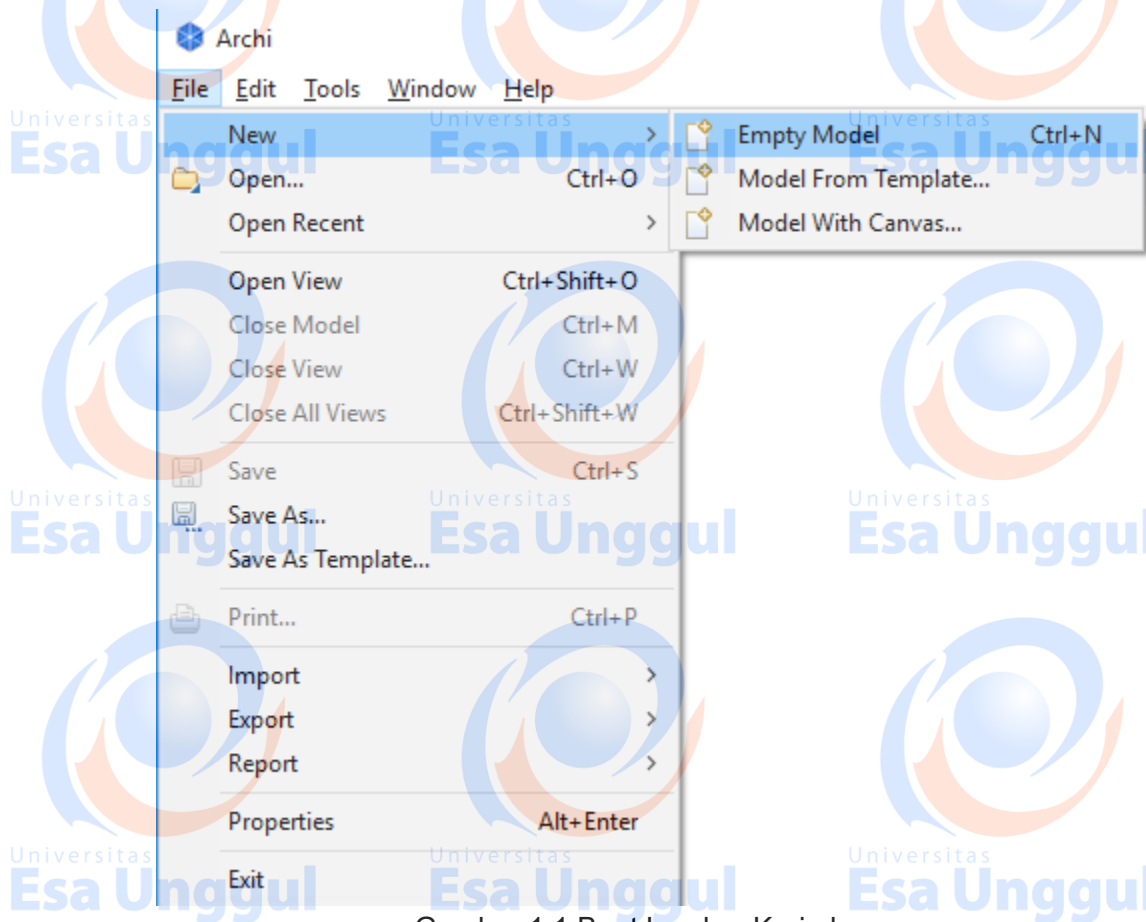
Gambar 2.0 Dialog Model View

## Pembuatan Struktur Organisasi di Organisasi Kesehatan

Untuk memulai membuat tata kelola sistem dan informasi, langkah yang paling mudah adalah dengan melihat atau membuat struktur organisasinya terlebih dahulu. Pembuatan atau melihat struktur organisasi merupakan acuan dalam pembuatan tata kelola,

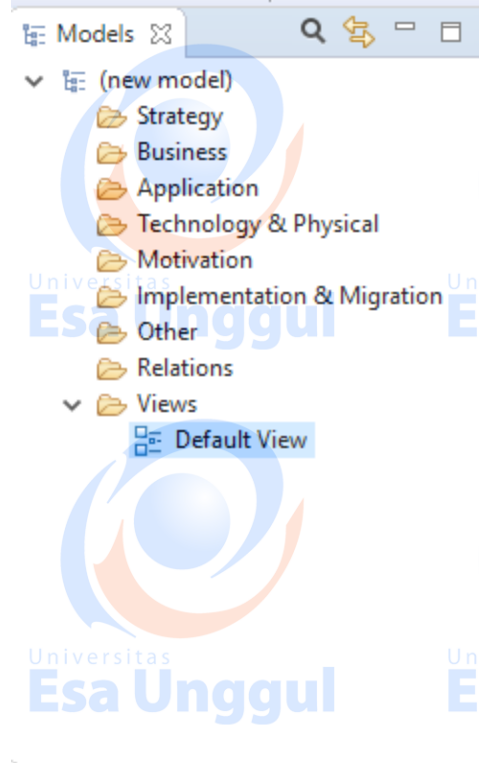
Untuk membuat struktur organisasi dalam archimate, kira dapat menggunakan icon 'work package' yang berada di paling bawah dari kolom palatte. Agar lebih jelas silahkan ikuti langkah – langkah sebagai berikut:

1. Buat lembar kerja baru dengan cara klik file kemudian klik New dilanjutkan klik Empty Models seperti pada Gambar 1.1



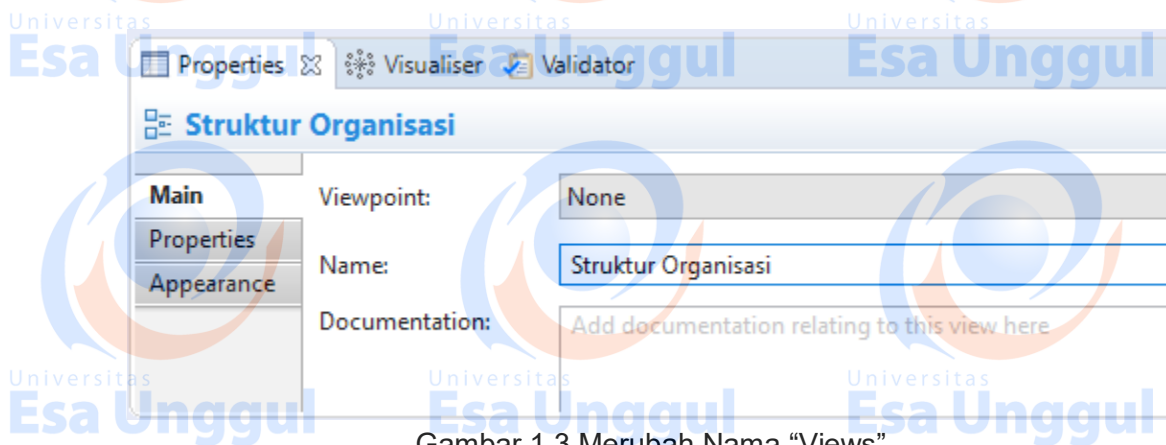
Gambar 1.1 Buat Lembar Kerja baru

2. Lembar kerja baru anda akan muncul di kolom sebelah kiri seperti pada Gambar 1.2



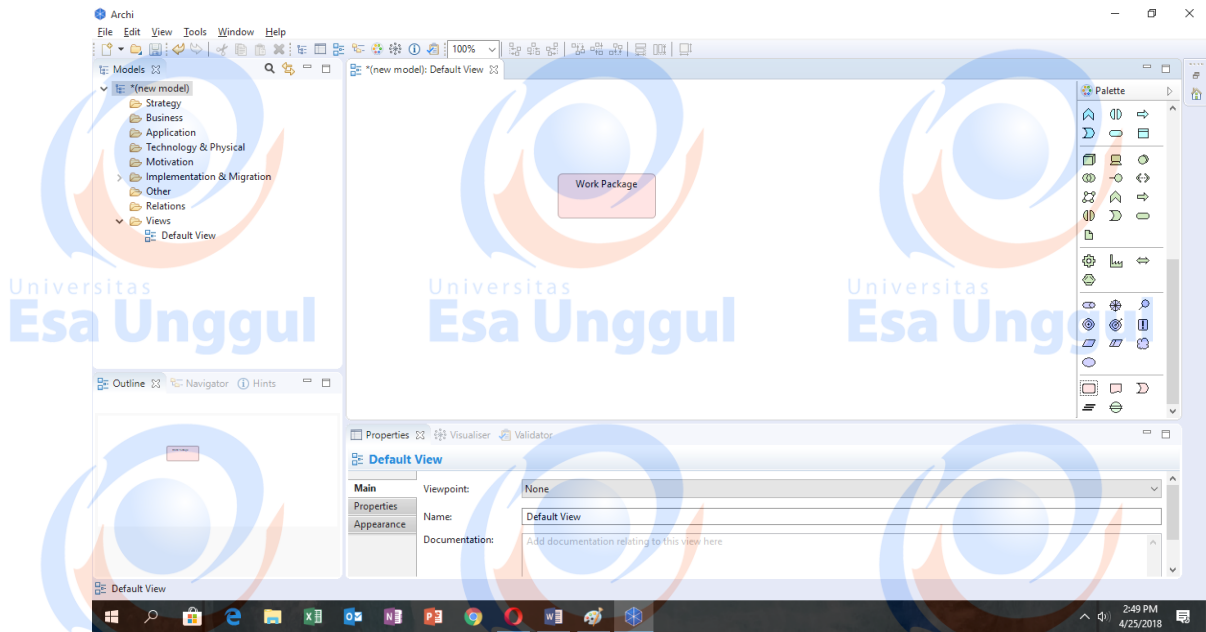
Gambar 1.2 Lebar Kerja Baru

- Ubahlah nama lembar kerja baru anda yang terletak pada folder “views” seperti pada Gambar 1.2 diatas dari “Default View” menjadi “Struktur Organisasi”. Untuk merubahnya anda dapat klik dua kali pada “Default View” atau mengganti Namanya di kolom properties seperti pada Gambar 1.3.



Gambar 1.3 Merubah Nama “Views”

- Klik icon work package yang ada di kolom palatte paling bawah kemdian di taruh ke dalam lembar kerja dengan cara mengkliknya, anda dapat melihat contoh pada Gambar 1.4.



Gambar 1.4 Membuat Struktur Organisasi

5. Ubah nama yang ada di icon work package dan nama tersebut disesuaikan dengan struktur organisasi yang dimiliki oleh organisasi kesehatan. Untuk merubah nama ikutilah langkah pada point 3 diatas
6. Untuk menambahkan icon pada strutur organisasi ulangi langkah ke empat diatas.
7. Untuk memberikan garis sambungan pada icon tersebut gunakan line "association relation" yang berada di kolom palatte bagian atas dengan mengkliknya, contoh ada pada gambar 1.5. Kemudian klik disalah satu icon work package kemudian dilanjutkan dengan mengklik icon work package yang lainnya. Contoh ada pada gambar 1.6.



Gambar 1.5 Line "Association Relation"





Gambar 1.6 Membuat Garis Pada Icon Work Package

8. Ikutilah atau tiru gambar struktur organisasi pada perusahaan atau organisasi anda.

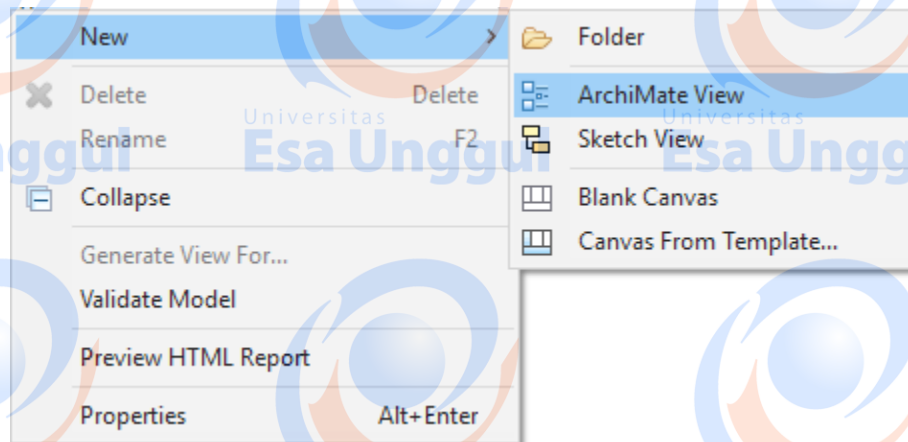


## Membuat View of Strategic Planning

Pembuatan view of strategic planning pada tata kelola sistem dan informasi mempunyai tujuan untuk mengetahui keselarasan antara strategi penerapan IT dengan perencanaan strategis dari organisasi kesehatan. Keselarasan ini dapat menjadi pondasi penerapan tata kelola pada IT dan perbaikan tata kelola secara berkesinambungan.

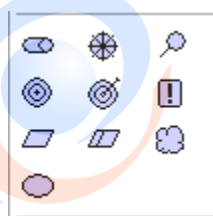
Pembuatan perencanaan strategis pada aplikasi archimate dapat dilihat sebagai berikut:

1. Tambahkan file di dalam folder “views” dengan cara klik kanan pada folder, kemudian klik new lalu klik “Archimate View”, ilustrasi dapat dilihat pada Gambar 1.1. Kemudian diberi nama “Strategic Planning”.



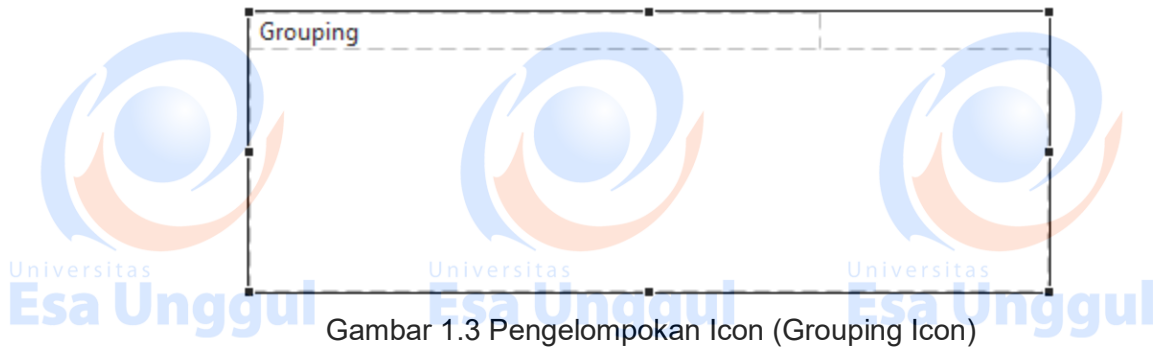
Gambar 1.1 Tambah File dalam Folder “Views”

2. Icon yang digunakan adalah icon yang berwarna biru gelap seperti pada Gambar 1.2 yang terdapat pada palatte.



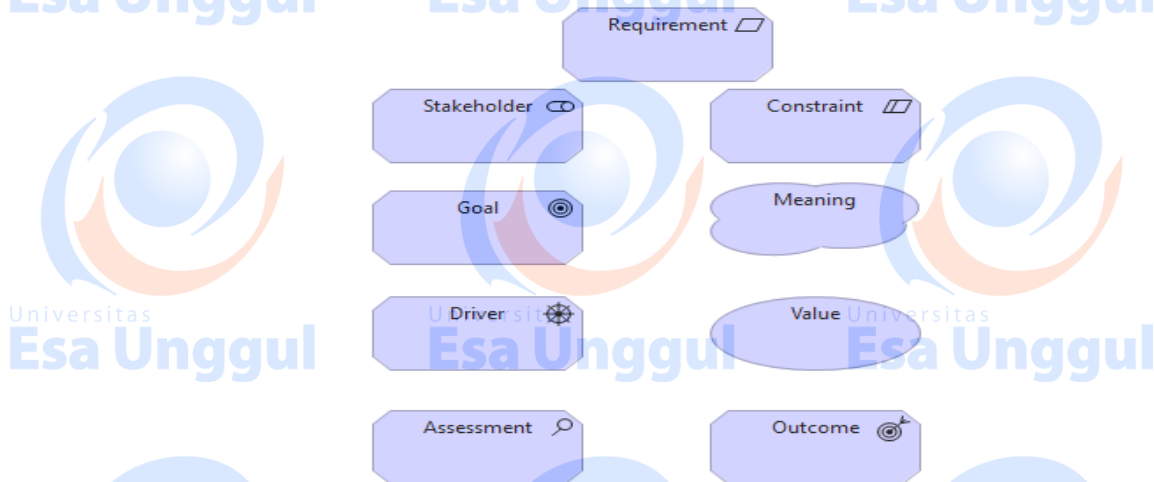
Gambar 1.2 Penggunaan Icon

3. Langkah kedua adalah dengan mempersiapkan Pengelompokan Icon (Grouping Icon). Grouping icon akan mempermudah pembuat tata kelola dalam membaca gambarnya. Langkah ini juga bertujuan untuk merapikan icon yang akan digambar. Grouping yang akan dipakai adalah yang tidak mempunyai warna dasar didalamnya atau seperti pada Gambar 1.3.



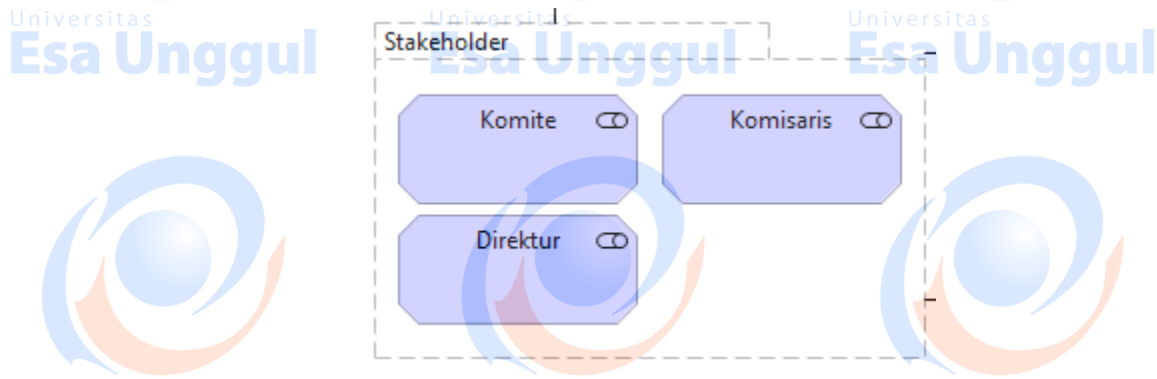
Gambar 1.3 Pengelompokan Icon (Grouping Icon)

4. Langkah ketiga adalah kita harus mengenali icon yang akan dipakai pada praktikum kali ini. Pada Gambar 1.4, terdapat berbagai macam icon diantaranya:
  - a. Icon Requirement yang dapat digunakan untuk mengetahui kebutuhan sebuah organisasi di masa yang akan datang.
  - b. Icon Stakeholder digunakan untuk mensimbolkan "Stakeholder" pada sebuah organisasi.
  - c. Icon Constraint merupakan simbol dari faktor – faktor apa saja yang dapat memaksa perubahan dalam manajemen risiko.
  - d. Icon Goal adalah icon untuk menetapkan tujuan yang akan dicapai.
  - e. Icon Meaning, digunakan untuk merepresentasikan ide yang akan diterapkan.
  - f. Icon Driver merupakan simbol dari faktor – faktor apa saja yang dapat mengendalikan dalam tata kelola
  - g. Icon Value digunakan untuk simbol untuk mengetahui nilai yang dikejar sebagai target.
  - h. Icon Assessment digunakan untuk melakukan audit
  - i. Icon Outcome digunakan sebagai hasil



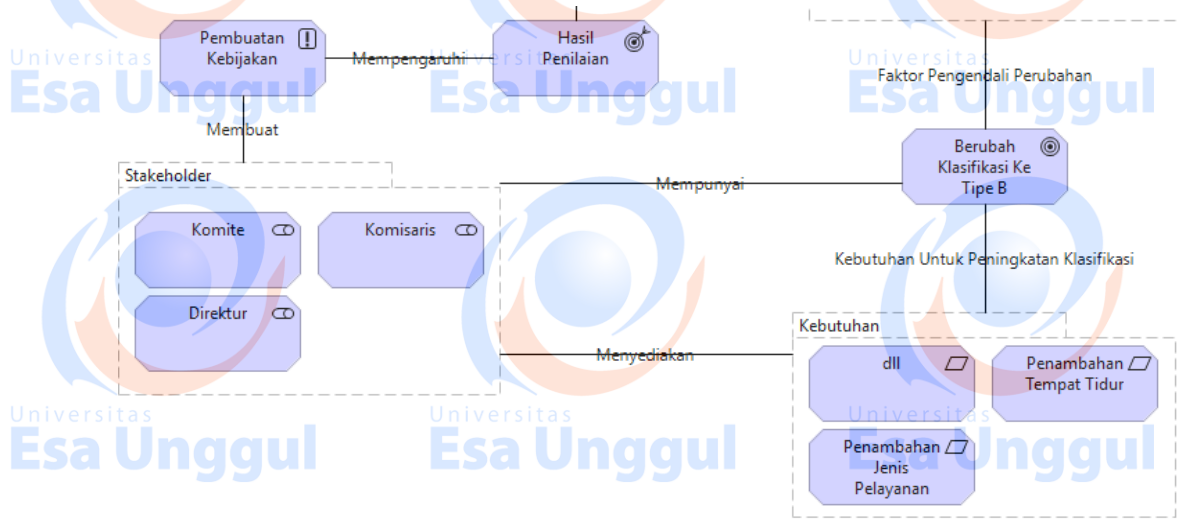
Gambar 1.4 Icon yang di Pakai Pada Strategic Planning

- Untuk melakukan pemetaan hal yang pertama dilakukan adalah mengelompokkan tiap bagian dengan kepentingan yang sama sehingga mempermudah dalam membaca. Untuk mengelompokkan klik pada icon grouping seperti pada gambar 1.3 kemudian ditaruh kedalam lembar kerja. Selanjutnya klik icon yang akan di kelompokkan semisal ingin mengelompokkan stakeholder, berarti klik icon stakeholder lalu taru di dalam icon grouping. Contohnya ada pada gambar 1.5.



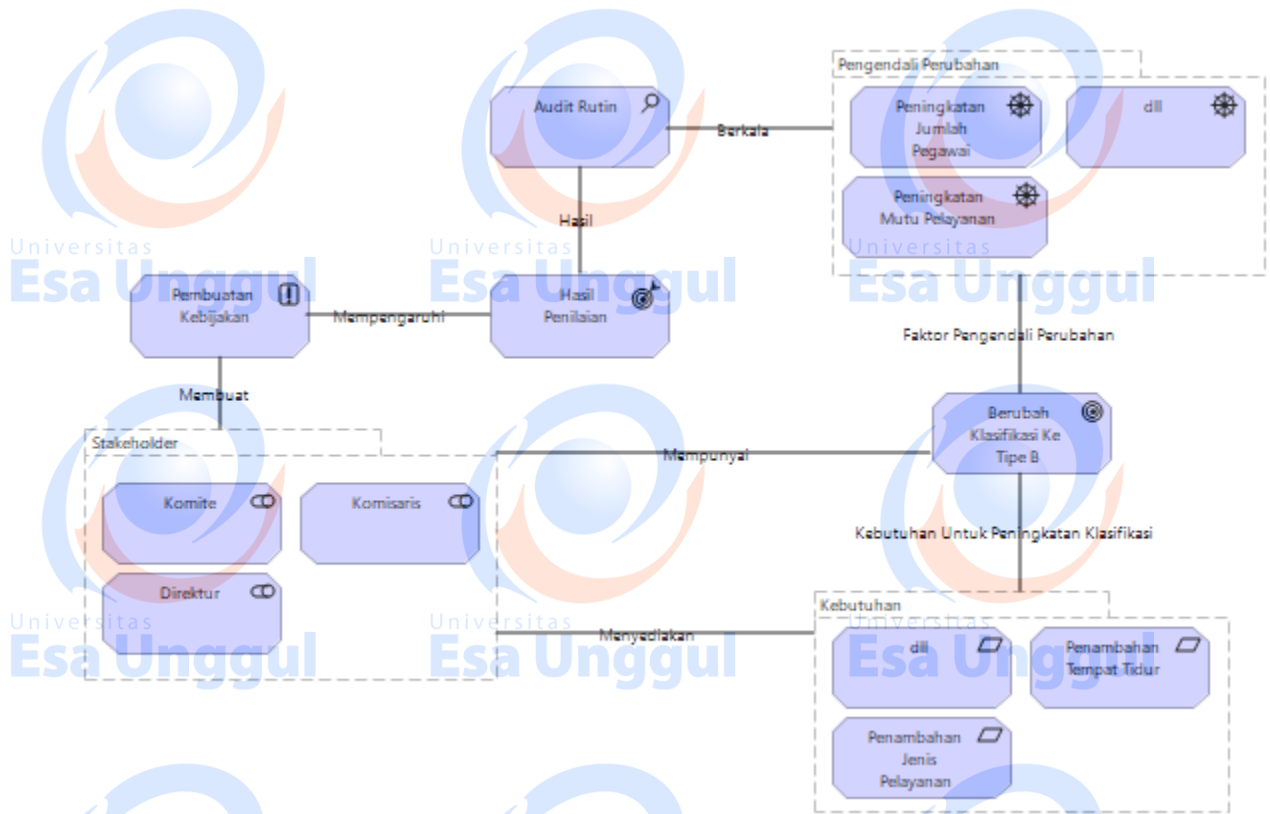
Gambar 1.5 Pengelompokkan Icon

- Lalu lakukan hal yang sama dengan kelompok yang lain.
- Setelah itu buatlah garis diantara kedua kelompok tersebut. Garis ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada keterkaitan pekerjaan antara 1 kelompok dengan kelompok yang lain. Untuk membuat garisnya dapat menggunakan "Association Relation" seperti yang dibahas pada pertemuan sebelumnya. Contoh ada pada Gambar 1.6.



Gambar 1.6 Hubungan antar relasi

- Lanjutkan pemetaan tersebut hingga seluruh "Strategic Planning" selesai dipetakan. Sebagai contoh penyelesaian pemetaan-nya anda dapat melihat pada Gambar 1.7.



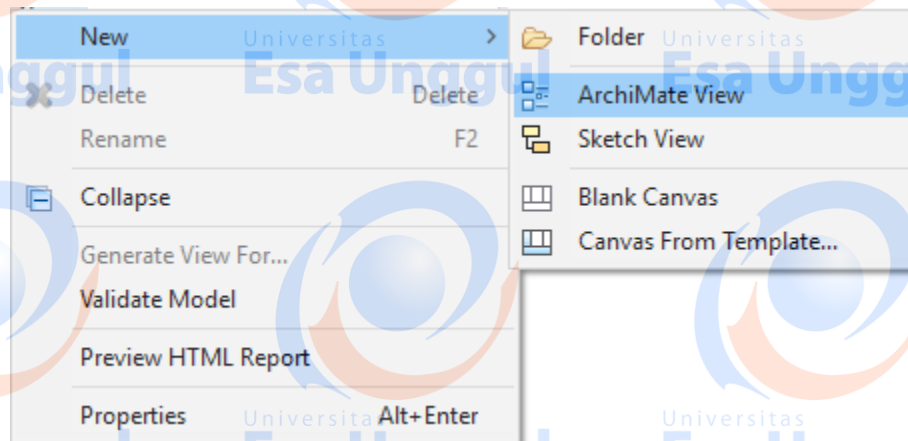
Gambar 1.7 Pemetaan Strategic Planning Selesai.

## Membuat View of Business Process atau Business Flow

Pembuatan view of business flow / business process pada tata kelola sistem dan informasi mempunyai tujuan untuk mengetahui keselarasan antara alur bisnis dengan penerapan IT di organisasi kesehatan. Keselarasan ini dapat mempercepat kinerja dari pegawai dan mempermudah dalam perekaman data dan pengaturan / tata kelola dari IT.

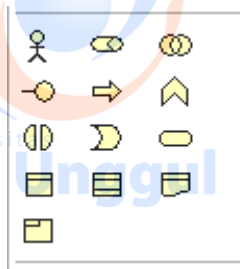
Pembuatan business flow (alur bisnis) pada aplikasi archimate dapat dilihat sebagai berikut:

9. Tambahkan file di dalam folder “views” dengan cara klik kanan pada folder, kemudian klik new lalu klik “Archimate View”, ilustrasi dapat dilihat pada Gambar 1.1. Kemudian diberi nama “Business View”.



Gambar 1.1 Tambah File dalam Folder “Views”

10. Icon yang digunakan adalah icon yang berwarna kuning seperti pada Gambar 1.2 yang terdapat pada palatte.



Gambar 1.2 Penggunaan Icon

11. Langkah kedua adalah dengan mempersiapkan Pengelompokan Icon (Grouping Icon). Grouping icon akan mempermudah pembuat tata kelola dalam membaca gambarnya. Langkah ini juga bertujuan untuk merapihkan icon yang akan digambar. Grouping yang

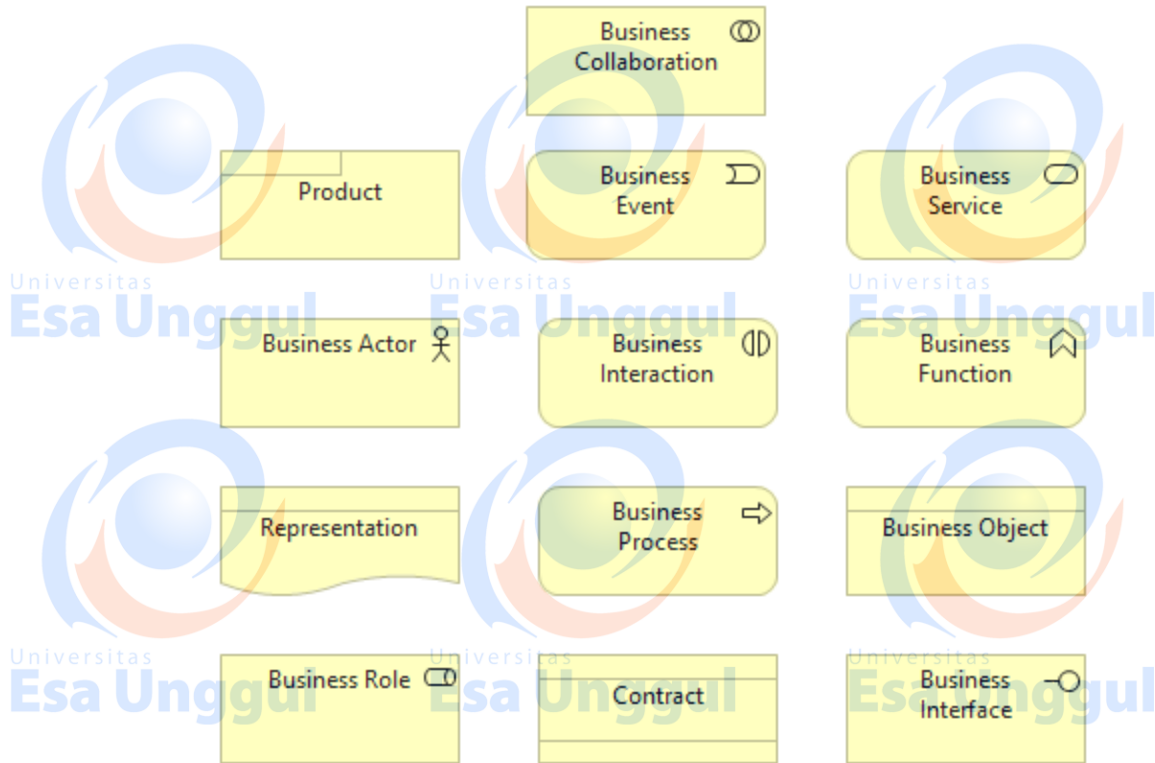
akan dipakai adalah yang tidak mempunyai warna dasar didalamnya atau seperti pada Gambar 1.3.



Gambar 1.3 Pengelompokan Icon (Grouping Icon)

12. Langkah ketiga adalah kita harus mengenali icon yang akan dipakai pada praktikum kali ini. Pada Gambar 1.4, terdapat berbagai macam icon di antaranya:

- a. Business Collaboration digunakan untuk merepresentasikan kolaborasi bisnis secara external
- b. Product digunakan untuk merepresentasikan produk/produk yang digunakan untuk menunjang keperluan bisnis
- c. Business Event digunakan untuk merepresentasikan kejadian / acara yang diselenggarakan maupun kejadian yang telah di petakan dalam manajemen risiko
- d. Business Service digunakan untuk merepresentasikan layanan yang disediakan oleh organisasi atau perusahaan
- e. Business Actor digunakan untuk merepresentasikan aktor / pengguna / karyawan dalam organisasi kesehatan
- f. Business Interaction digunakan untuk merepresentasikan interaksi dalam alur bisnis dari internal maupun external
- g. Business Function digunakan untuk merepresentasikan fungsi – fungsi bisnis yang ada di organisasi
- h. Representation digunakan untuk merepresentasikan delegasi bisnis baik dari internal maupun external
- i. Business Process digunakan untuk merepresentasikan alur dari bisnis.
- j. Business Object digunakan untuk merepresentasikan objek/objek bisnis yang berkaitan dengan alur dari bisnis.
- k. Business Role digunakan untuk merepresentasikan peran karyawan di dalam sebuah organisasi.
- l. Contract digunakan untuk merepresentasikan kontrak bisnis yang akan terjadi di sebuah organisasi
- m. Business Interface digunakan untuk merepresentasikan antarmuka pengguna antara aplikasi IT dengan karyawan di organisasi.

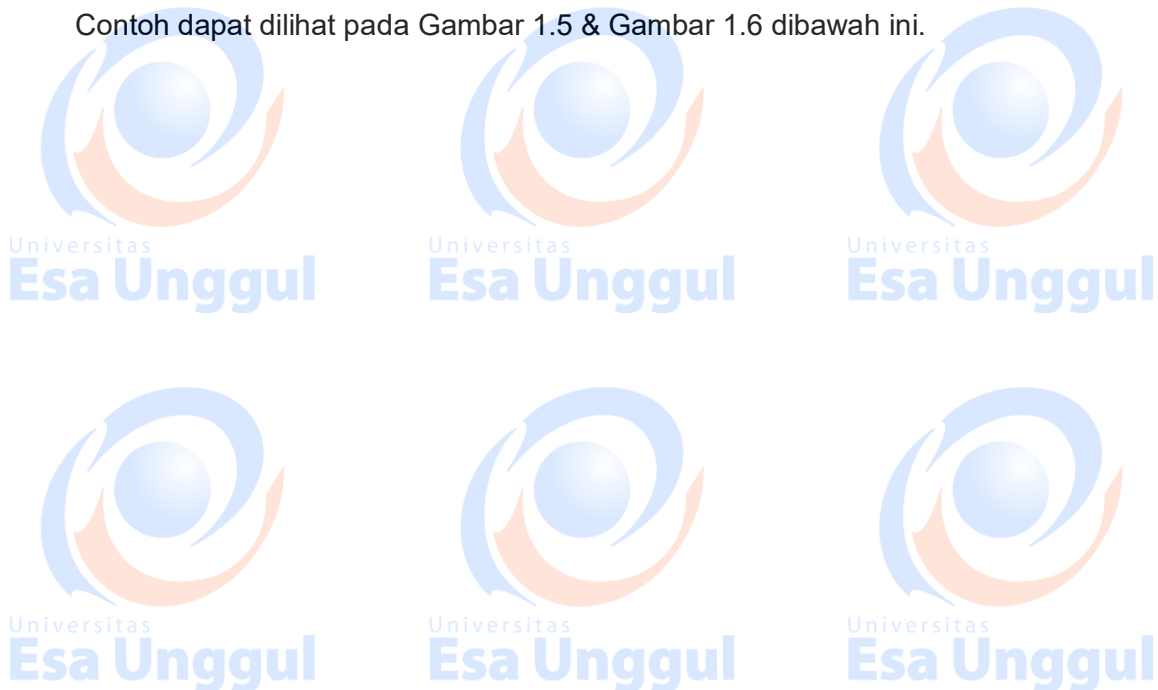


Gambar 1.4 Icon yang di Pakai Pada Business Flow / Business Process

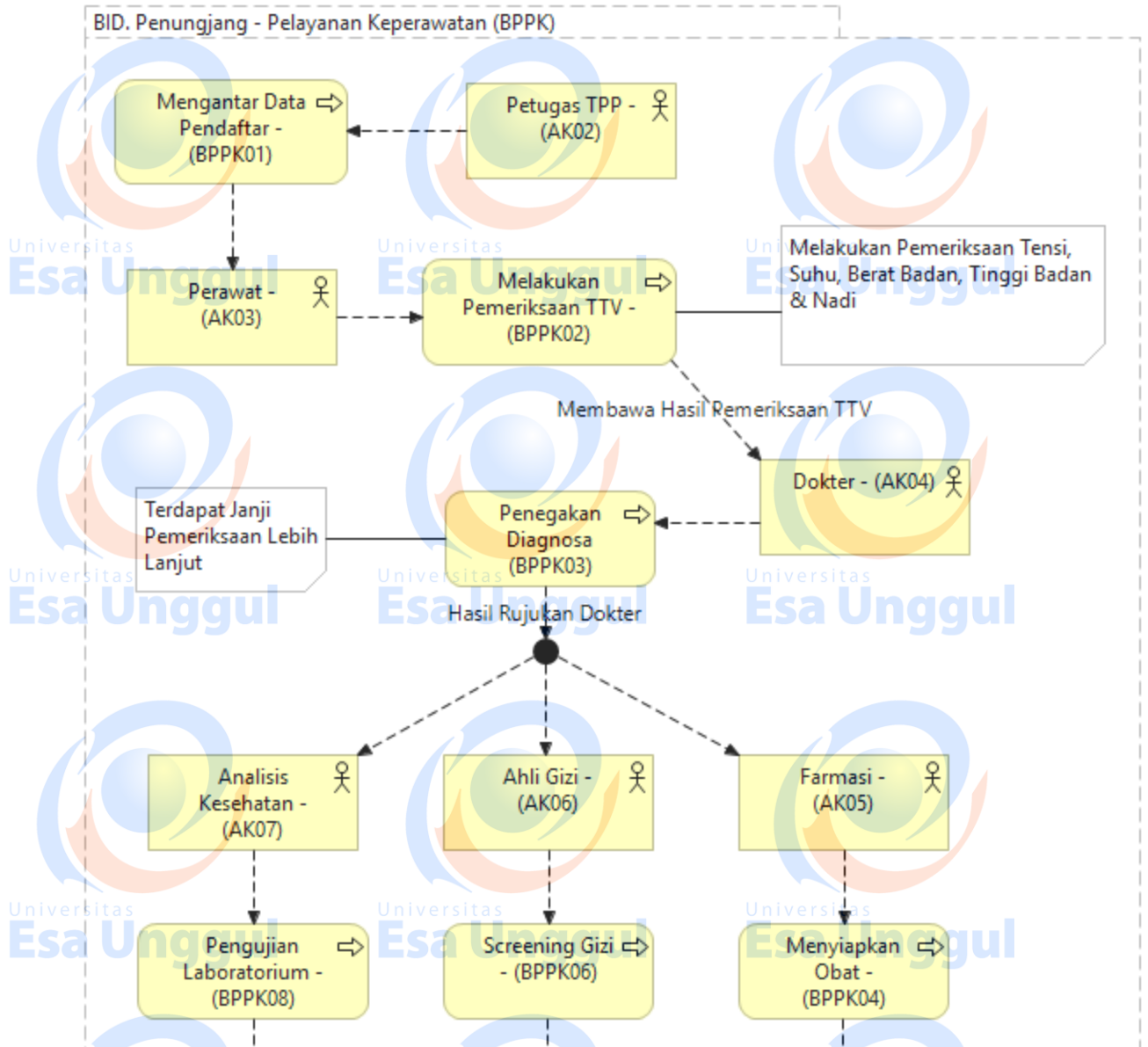
13. Sama halnya dengan praktikum sebelumnya. Untuk melakukan pemetaan kita harus mengelompokkannya, akan tetapi terdapat beberapa perbedaan yaitu:

- Pemetaan dilakukan dengan mengambil satu bagian atau departemen dari struktur organisasi yang telah kita lakukan pada praktikum sebelumnya.
- Kita dapat melakukan pembuatan garis di dalam melakukan pengelompokan.
- Hubungan antara pengelompokan dilakukan sesuai dengan hubungan kerja antar departemen.

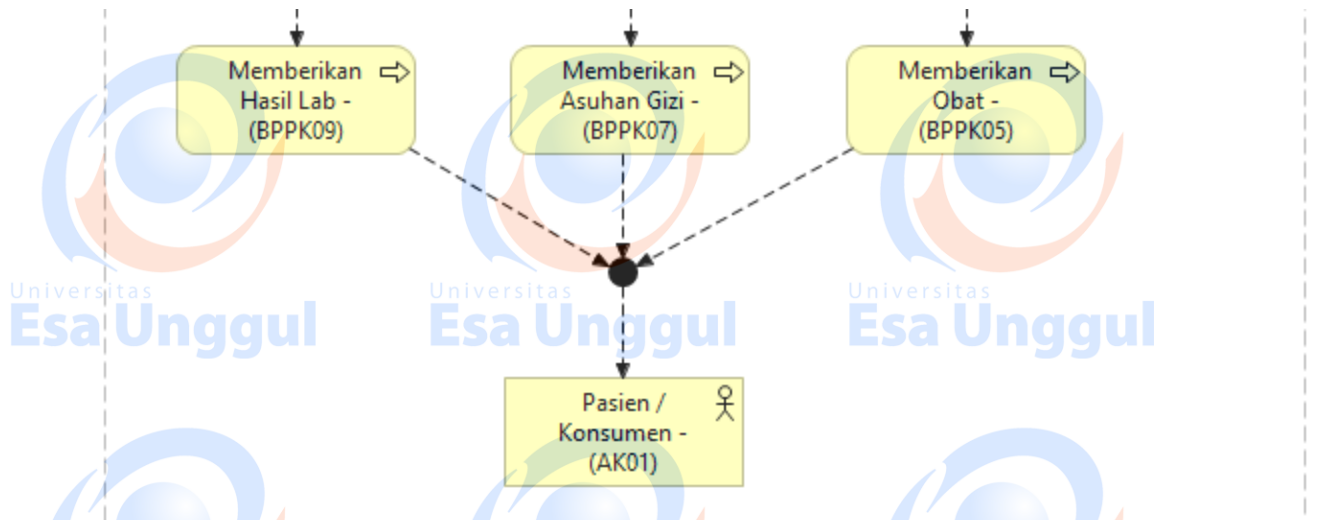
Contoh dapat dilihat pada Gambar 1.5 & Gambar 1.6 dibawah ini.







Gambar 1.5 Business Flow



Gambar 1.6 Lanjutan Gambar 1.5 Business Flow

14. Lanjutkan pemetaan tersebut hingga seluruh "Business Flow / Business Process" selesai dipetakan dan sesuai dengan gambar struktur organisasi.

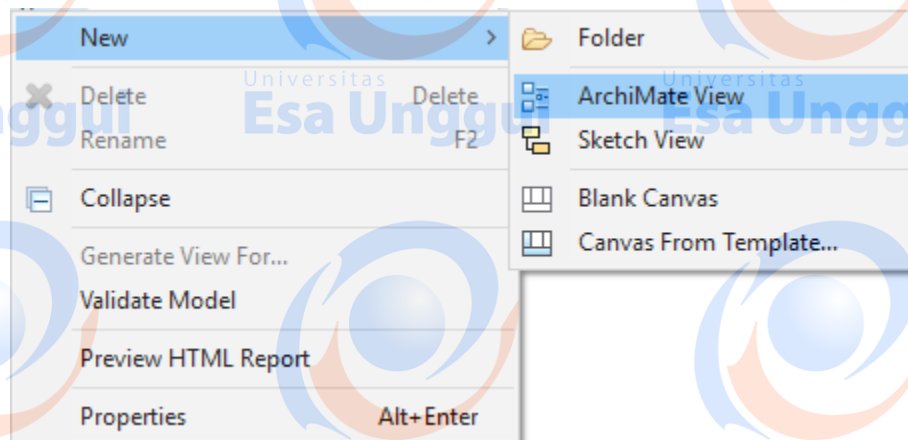


## Membuat View of Application Software

Pembuatan view of application software pada tata kelola sistem dan informasi mempunyai tujuan untuk mengetahui sudah sejauh mana aplikasi IT yang digunakan di dalam organisasi membantu mempercepat pekerjaan. Percepatan pekerjaan ini dapat dilakukan jika seluruh alur bisnis sudah semua terpenuhi kebutuhan IT-nya. Oleh karena itu penerapan aplikasi ini harus selaras dengan alur bisnis.

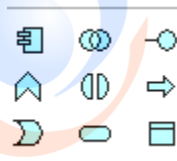
Pembuatan view of application software pada aplikasi archimate dapat dilihat sebagai berikut:

1. Tambahkan file di dalam folder “views” dengan cara klik kanan pada folder, kemudian klik new lalu klik “Archimate View”, ilustrasi dapat dilihat pada Gambar 1.1. Kemudian diberi nama “Application View”.



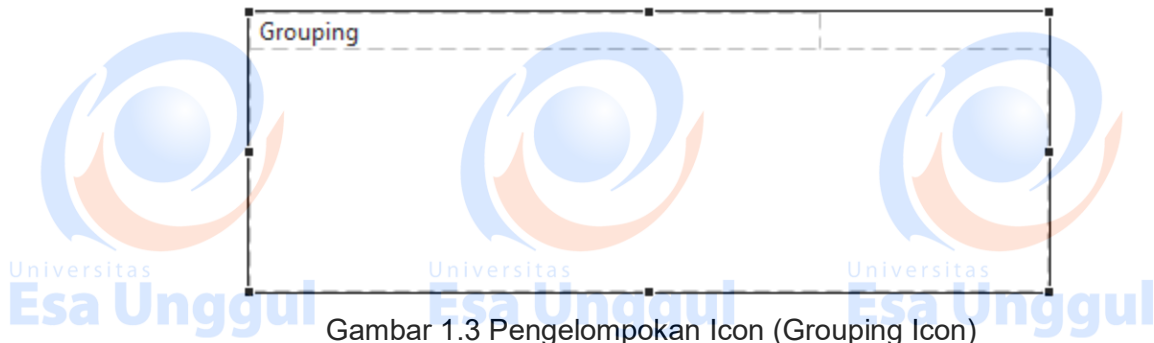
Gambar 1.1 Tambah File dalam Folder “Views”

2. Icon yang digunakan adalah icon yang berwarna biru tosca seperti pada Gambar 1.2 yang terdapat pada palatte.



Gambar 1.2 Penggunaan Icon

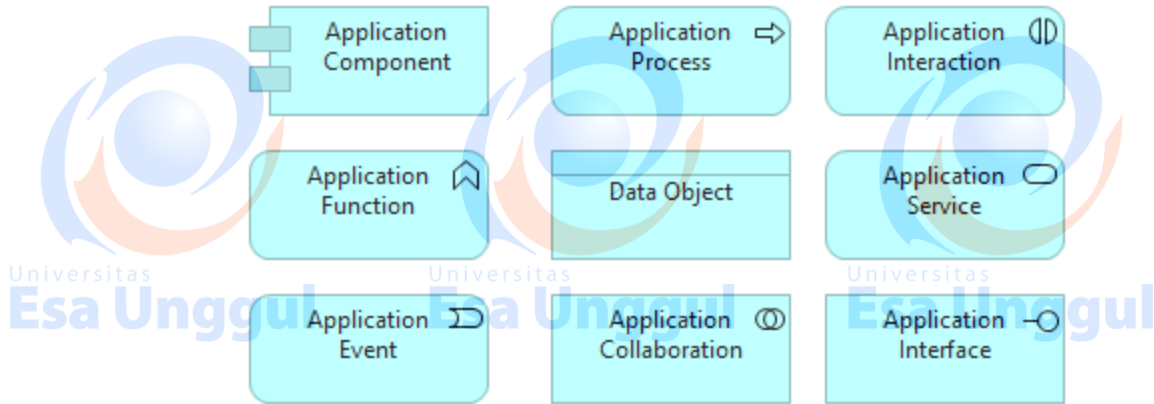
3. Langkah kedua adalah dengan mempersiapkan Pengelompokan Icon (Grouping Icon). Grouping icon akan mempermudah pembuat tata kelola dalam membaca gambarnya. Langkah ini juga bertujuan untuk merapikan icon yang akan digambar. Grouping yang akan dipakai adalah yang tidak mempunyai warna dasar didalamnya atau seperti pada Gambar 1.3.



Gambar 1.3 Pengelompokan Icon (Grouping Icon)

4. Langkah ketiga adalah kita harus mengenali icon yang akan dipakai pada praktikum kali ini. Pada Gambar 1.4, terdapat berbagai macam icon di antaranya:
  - a. Application Component digunakan untuk merepresentasikan komponen aplikasi IT yang mencakup kegiatan bisnis.
  - b. Application Process digunakan untuk merepresentasikan proses dari aplikasi IT, proses yang dimaksud adalah jika aplikasi IT tersebut mengharuskan pemrosesan sebelum mengeluarkan hasil.
  - c. Application Interaction digunakan untuk merepresentasikan interaksi antar aplikasi IT, interaksi yang dimaksud adalah jika aplikasi IT ini diharuskan terhubung dengan alat pembantu seperti printer dll.
  - d. Application Function digunakan untuk merepresentasikan fungsi dari aplikasi IT, fungsi yang dimaksud adalah jika aplikasi ini mempunyai fungsi khusus yang harus digunakan, semisal aplikasi ini akan difungsikan sebagai mesin pendaftaran.
  - e. Data Object digunakan untuk merepresentasikan data yang akan disimpan atau digunakan dalam database, data ini berasal dari aplikasi IT.
  - f. Application Service digunakan untuk merepresentasikan layanan dari aplikasi IT, layanan yang dimaksud adalah aplikasi dapat melayani pertukaran data secara langsung (real – time) dari satu aplikasi ke aplikasi lainnya.
  - g. Application Event digunakan untuk merepresentasikan kejadian atau memberi peringatan. Kejadian yang dimaksud adalah jika sebuah aplikasi terjadi kesalahan didalamnya maka application event ini akan mengeluarkan peringatan.
  - h. Application Collaboration digunakan untuk merepresentasikan kolaborasi diantara fungsi dari aplikasi yang sudah digambarkan.
  - i. Application Interface digunakan untuk merepresentasikan antar muka aplikasi satu dengan yang lain. Antar muka ini akan bersifat lebih teknis dan bukan antar muka pengguna.





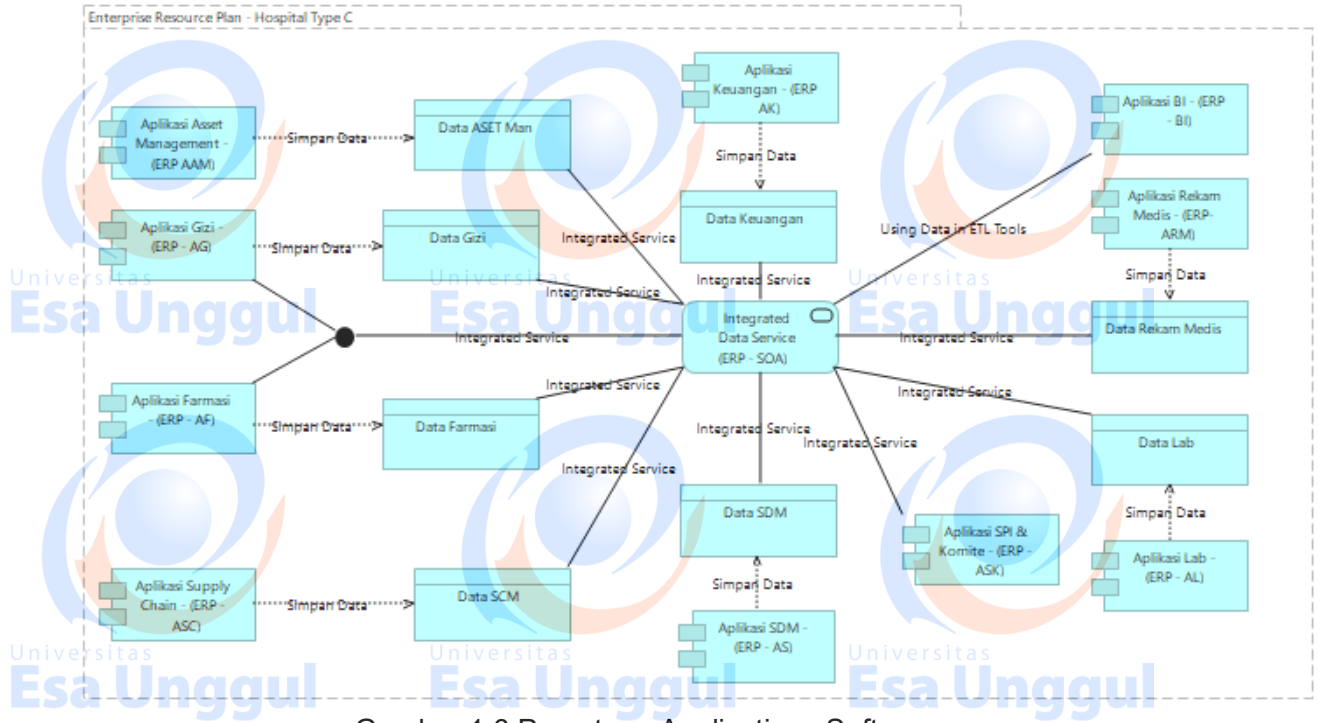
Gambar 1.4 Icon yang di Pakai Pada Applications Software

- Langkah ke-empat, dalam melakukan pembuatan skema aplikasi adalah dengan menganalisis business flow yang sudah kita lakukan pada praktikum sebelumnya. Pada business flow tersebut terdapat berbagaimacam alur dari setiap divisi. Diasumsikan bahwa setiap divisi akan mempunyai satu buah aplikasi. Jadi pada business flow di organisasi yang telah kita analisis terdapat 10 buah aplikasi yang harus dipetakan. Untuk memulai pemetaannya dapat dilakukan dengan cara klik pada icon “application component” lalu letakkan pada didalam grouping, kemudian klik pada icon data object, kemudian letakkan pada grouping, dan buatlah garis diantara keduanya dengan menggunakan “association relation”. Contoh ada pada Gambar 1.5.



Gambar 1.5 Langkah Awal memetakan Applications Software.

- Lanjutkan pemetaan tersebut hingga seluruh “Application Software” selesai dipetakan. Sebagai contoh penyelesaian pemetaan-nya anda dapat melihat pada Gambar 1.6 dan pada gambar tersebut terdapat seluruh rangkaian yang ada di dalam aplikasi *Enterprise Resource plan* untuk rumah sakit Tipe C.



Gambar 1.6 Pemetaan Applications Software.

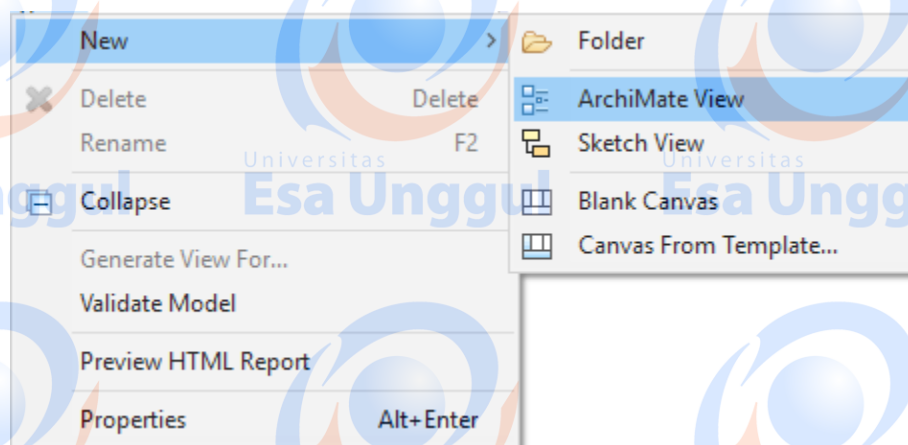


## Membuat View of IT Infrastructure

Pembuatan view of IT infrastructure pada tata kelola sistem dan informasi mempunyai tujuan untuk mengelola seluruh aset yang dimiliki oleh IT. Tidak hanya pengelolaan saja, aset tersebut juga dapat di monitor dan dimanajemani dengan mudah.

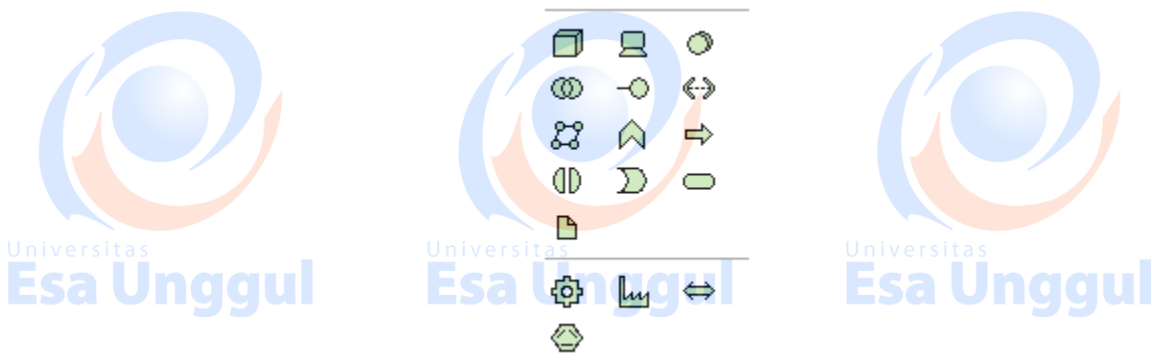
Pembuatan view of IT infrastructure pada aplikasi archimate dapat dilihat sebagai berikut:

1. Tambahkan file di dalam folder “views” dengan cara klik kanan pada folder, kemudian klik new lalu klik “Archimate View”, ilustrasi dapat dilihat pada Gambar 1.1. Kemudian diberi nama “IT Infrastructure View”.



Gambar 1.1 Tambah File dalam Folder “Views”

2. Icon yang digunakan adalah icon yang berwarna hijau seperti pada Gambar 1.2 yang terdapat pada palatte.



Gambar 1.2 Penggunaan Icon

3. Langkah kedua adalah dengan mempersiapkan Pengelompokan Icon (Grouping Icon). Grouping icon akan mempermudah pembuat tata kelola dalam membaca gambarnya. Langkah ini juga bertujuan untuk merapikan icon yang akan digambar. Grouping yang

akan dipakai adalah yang tidak mempunyai warna dasar didalamnya atau seperti pada Gambar 1.3.

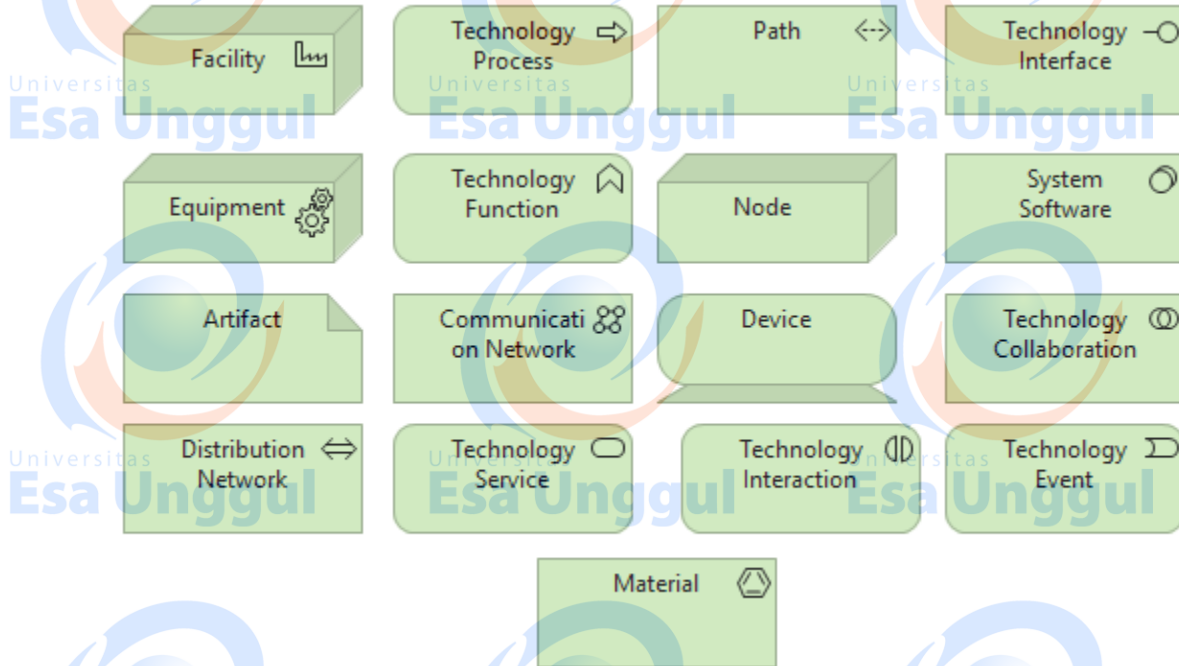


Gambar 1.3 Pengelompokan Icon (Grouping Icon)

4. Langkah ketiga adalah kita harus mengenali icon yang akan dipakai pada praktikum kali ini. Pada Gambar 1.4, terdapat berbagai macam icon di antaranya:
  - a. Facility digunakan untuk merepresentasikan fasilitas apa saja yang menggunakan aset (peralatan) dari IT
  - b. Technology Process digunakan untuk merepresentasikan pemrosesan yang menggunakan aset IT, seperti perekaman data, dari satu departemen ke departemen yang lain.
  - c. Path digunakan untuk merepresentasikan jalur jaringan / network.
  - d. Technology Interface digunakan untuk merepresentasikan alat komunikasi yang menghubungkan satu server atau piranti keras lainnya ke tempat yang lain.
  - e. Equipment digunakan untuk merepresentasikan alat bantu peletakan aset IT.
  - f. Technology Function digunakan untuk merepresentasikan fungsi atau kegunaan sebuah alat dari aset IT.
  - g. Node digunakan untuk merepresentasikan server yang ada di sebuah ruang khusus.
  - h. System Software digunakan untuk merepresentasikan sistem operasi atau piranti lunak yang digunakan sebagai penunjang infrastruktur IT.
  - i. Artifact digunakan untuk merepresentasikan catatan atau berupa dokumen dari implementasi IT.
  - j. Communication Network digunakan untuk merepresentasikan alat komunikasi (jaringan) dari satu tempat ke tempat yang lain.
  - k. Device digunakan untuk merepresentasikan alat bantu yang digunakan oleh pengguna pada piranti lunak, contohnya komputer, hand phone, dst. dsb.
  - l. Technology Collaboration digunakan untuk merepresentasikan kolaborasi antara satu teknologi dengan teknologi yang lain, semisal terjadi kerjasama antara organisasi.
  - m. Distribution Network digunakan untuk merepresentasikan distribusi jaringan di seluruh tempat pada organisasi.
  - n. Technology Service digunakan untuk merepresentasikan layanan yang berasal dari penggunaan teknologi, semisal kiosk.
  - o. Technology Interaction digunakan untuk merepresentasikan kejadian yang dapat mempengaruhi kinerja dari infrastructure IT.

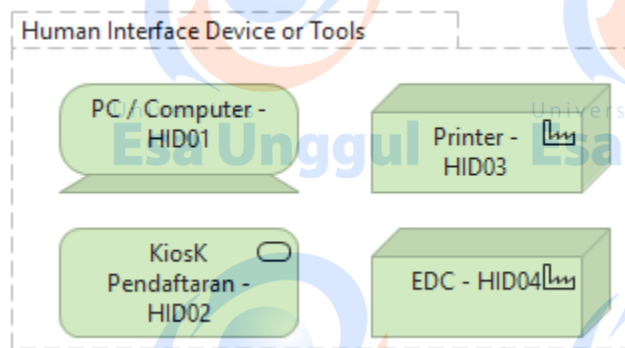


- p. Technology Event digunakan untuk merepresentasikan kejadian khusus pada infrastruktur IT, semisal, penanganan jika mati lampu dan lain sebagainya.
- q. Material digunakan untuk merepresentasikan bahan pembantu pada pemasangan aset IT.



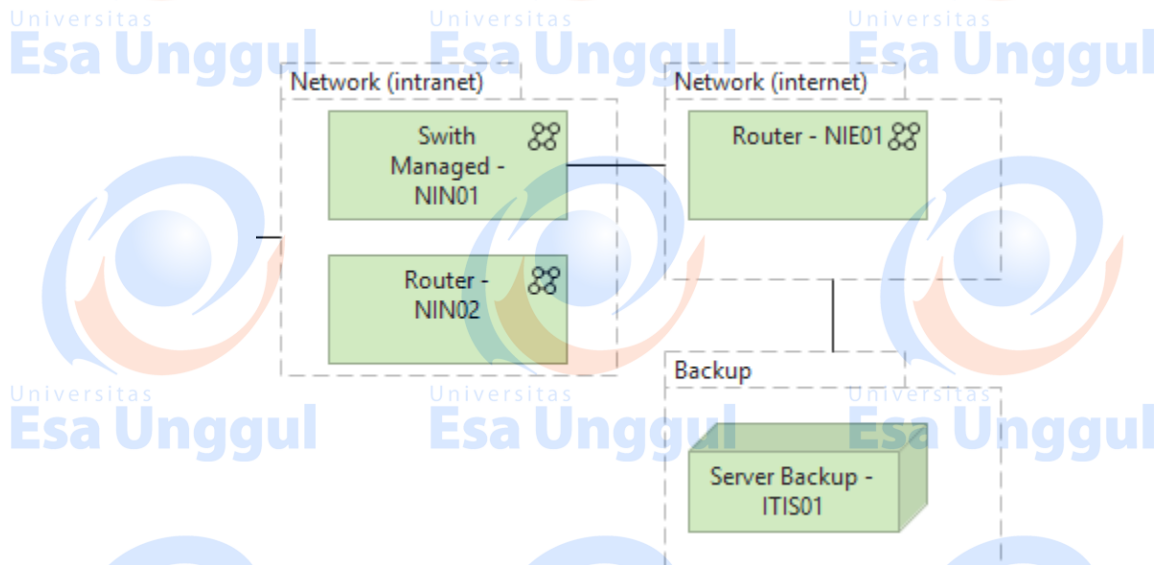
Gambar 1.4 Icon yang di Pakai Pada IT Infrastructure

5. Untuk melakukan pemetaan hal yang pertama dilakukan adalah mengelompokkan tiap bagian dengan kepentingan yang sama sehingga mempermudah dalam membaca. Untuk mengelompokkan klik pada icon grouping seperti pada gambar 1.3 kemudian ditaruh kedalam lembar kerja. Selanjutnya klik icon yang akan di kelompokkan semisal ingin mengelompokkan Human Interface Device, berarti klik icon Device lalu taru di dalam icon grouping. Kemudian klik icon Technology service dan taruh pada icon grouping. Contohnya ada pada gambar 1.5.



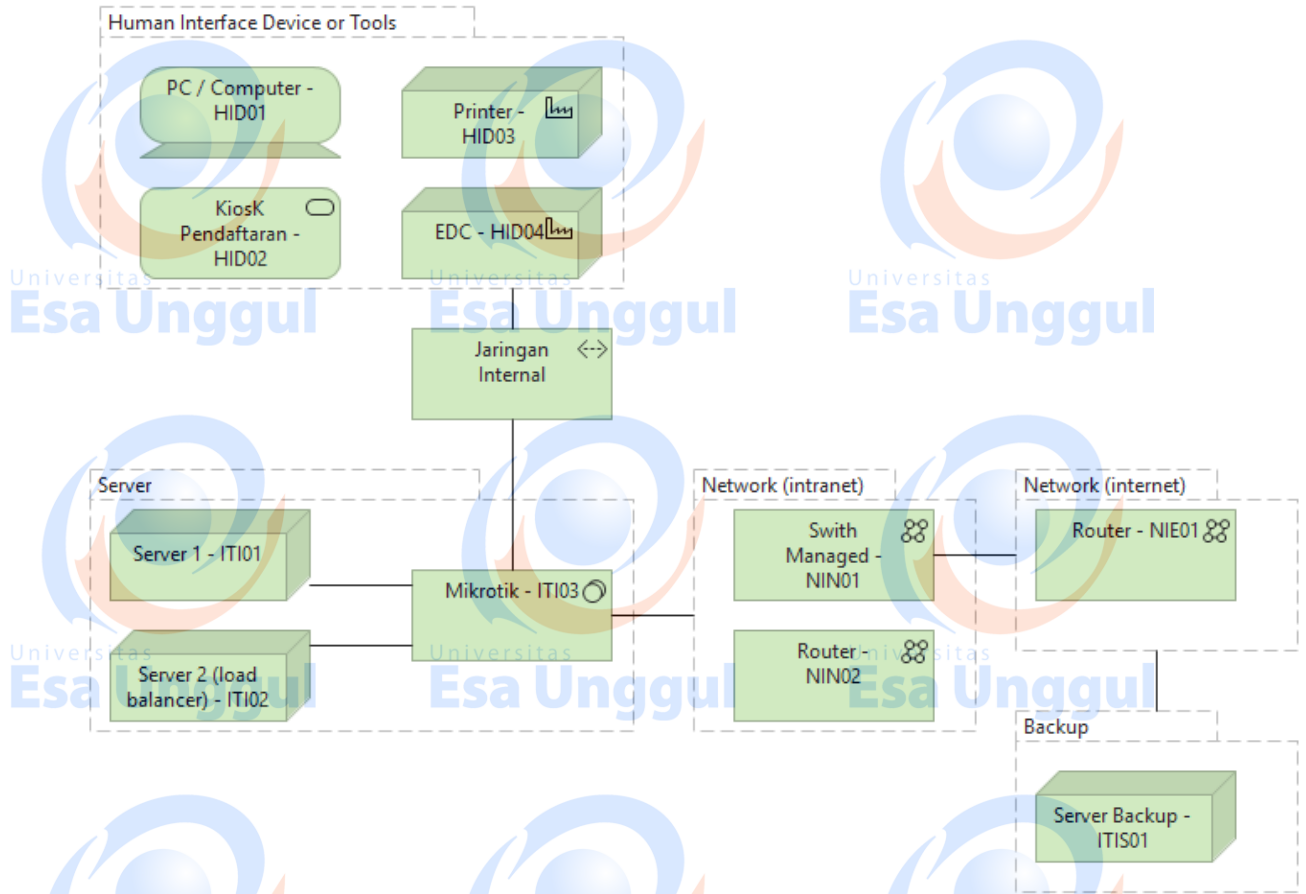
Gambar 1.5 Pengelompokan Icon

6. Lalu lakukan hal yang sama dengan kelompok yang lain.
7. Setelah itu buatlah garis diantara kedua kelompok tersebut. Garis ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada keterkaitan pekerjaan antara 1 kelompok dengan kelompok yang lain. Untuk membuat garisnya dapat menggunakan "Association Relation" seperti yang dibahas pada pertemuan sebelumnya. Contoh ada pada Gambar 1.6.



Gambar 1.6 Hubungan antar relasi

8. Lanjutkan pemetaan tersebut hingga seluruh "IT Infrastructure" selesai dipetakan. Sebagai contoh penyelesaian pemetaan-nya anda dapat melihat pada Gambar 1.7.



Gambar 1.7 Pemetaan IT Infrastructure Selesai.