

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR SIMBOL.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Ruang Lingkup Tugas Akhir.....	4
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	5
1.6 Kerangka Berfikir.....	5
1.7 Sistematika Penelitian Tugas Akhir	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Literatur Review	8
2.2 Pengertian Sistem	10
2.3 Pengertian Informasi	11
2.4 Pengertian Sistem Informasi	11
2.5 Pengertian Data	12
2.6 Pengertian Arsitektur Enterprise	12

2.7 Pengertian Arsitektur Jaringan	13
2.8 Pengertian Arsitektur TI / SI	13
2.9 Pengertian Framework	15
2.10 Pengertian Enterprise Architectur Planning	15
2.11 Pengertian Fishbone	17
2.12 UML	18
2.13 Use Case	18
2.14 Activity Diagram	19
2.15 Class Diagram	19
2.16 Sequence Diagram.....	19
2.17 Pengertian Model Bisnis.....	19
2.18 Pengertian Blueprint.....	20
2.19 Pengertian UI/UX.....	21
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....	23
3.1 Rencana Penelitian	23
3.1.1 Tempat Penelitian	23
3.1.2 Waktu Penelitian.....	23
3.2 Obyek Penelitian	24
3.3 Teknik Pengumpulan Data	25
3.4 Tahapan Penelitian	25
3.5 Bisnis Proses Berjalan dan Analisa Masalah	27
3.5.1 Bisnis Proses Berjalan	27
3.5.2 Analisa Masalah Menggunakan Fishbone	28
3.6 Bisnis Proses Usulan	30
3.7 Rancangan Usulan Enterprise Architecture Planning	31

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1 Inisiasi Perencanaan	35
4.2 Analisis Work System	35
4.3 Permodelan Bisnis	36
4.4 Sistem Saat Ini dan Teknologi.....	39
4.5 Arsitektur Data	41
4.5.1 Definisi Entitas, Atribut dan Relasi	41
4.5.2 Kandidat Entitas Data	42
4.6 Arsitektur Aplikasi	43
4.6.1 Rich Picture.....	45
4.7 Arsitektur Teknologi	45
4.8 Mapping Analisis GAP (Kesenjangan)	47
4.9 Target Architecture Model	48
4.10 Usulan Konsep Arsitektur Sistem Informasi (SI).....	49
4.11 Collaboration Diagram For Detail Flow App.....	49
4.12 Rencana Implementasi	52
4.12.1 Roadmap Arsitektur Sistem Informasi	52
4.12.2 Tampilan Dashboard Awal	54
4.12.3 Tampilan Form Login.....	54
4.12.4 Tampilan Menu Petugas Halaman Ketua RW.....	55
4.12.5 Tampilan Menu Data Warga Halaman Ketua RW	55
4.12.6 Tampilan Menu Laporan Keuangan Halaman Ketua RW.....	56
4.12.7 Tampilan Menu Warga Halaman Bendahara RT	57
4.12.8 Tampilan Menu Cetak Kwitansi Halaman Bendahara RT	57
4.12.9 Tampilan Menu Pengeluaran Dana Halaman Bendahara RT	58

4.12.10 Tampilan Transaksi Pembayaran Halaman Bendahara RT	58
4.12.11 Tampilan Menu Data Warga Halaman Ketua RT	59
4.12.12 Tampilan Menu Setor Halaman Bendahara RW	60
4.12.13 Tampilan Menu Jenis Iuran Halaman Bendahara RW	60
4.12.14 Tampilan Menu Jenis Pengeluaran Halaman Bendahara RW	61
4.12.15 Tampilan Menu Pengeluaran Dana Bendahara RW	61
4.12.16 Tampilan Menu Warga Halaman Warga	62
4.12.17 Tampilan Menu Transaksi Pembayaran Halaman Warga	63
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	64
5.1 Kesimpulan.....	64
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	70
Lampiran 1	70
Lampiran 2	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir.....	5
Gambar 2. 1 Arsitektur Jaringan	13
Gambar 2. 2 Arsitektur Ti/Si.....	14
Gambar 2. 3 Arsitektur Ti/Si.....	15
Gambar 2. 4 Komponen dan Lapisan Perencanaan Enterprise Architecture	16
Gambar 2. 5 Fishbone Diagram	17
Gambar 2. 6 Contoh Gambar UI.....	21
Gambar 2. 7 Contoh Gambar UX	22
Gambar 3. 1 Tempat Penelitian.....	23
Gambar 3. 2 Titik Lokasi Penelitian	24
Gambar 3. 3 Tahapan Penelitian	25
Gambar 3. 4 Bisnis Proses Berjalan.....	27
Gambar 3. 5 Analisa Permasalahan Fishbone.....	28
Gambar 3. 6 Bisnis Proses Usulan	30
Gambar 3. 7 Tahap Perancangan Arsitektur EAP.....	32
Gambar 4. 1 Value Chain.....	37
Gambar 4. 2 ERD.....	42
Gambar 4. 3 LRS	43
Gambar 4. 4 Kandidat Aplikasi.....	44
Gambar 4. 5 Arsitektur Aplikasi	44
Gambar 4. 6 Rich Picture Diagram	45
Gambar 4. 7 Arsitektur Jaringan	47
Gambar 4. 8 Collaboration Diagram pembayaran Iuran.....	50
Gambar 4. 9 Collaboration Diagram Pengeluaran Dana.....	50
Gambar 4. 10 Collaboration Diagram Data Setoran	50
Gambar 4. 11 Collaboration Diagram Laporan Keuangan	51
Gambar 4. 12 Roadmap Architecture Business	52
Gambar 4. 13 Tampilan Dashboard Awal.....	54





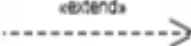

Gambar 4. 14 Tampilan Form Login	54
Gambar 4. 15 Tampilan Menu Petugas.....	55
Gambar 4. 16 Tampilan Menu Data Warga.....	55
Gambar 4. 17 Tampilan Menu Laporan Keuangan.....	56
Gambar 4. 18 Tampilan Menu Warga.....	57
Gambar 4. 19 Tampilan Menu Cetak Kwitansi	57
Gambar 4. 20 Tampilan Menu Pengeluaran Dana	58
Gambar 4. 21 Tampilan Menu Transaksi Pembayaran	58
Gambar 4. 22 Tampilan Menu Data Warga	59
Gambar 4. 23 Tampilan Menu Setor.....	60
Gambar 4. 24 Tampilan Menu jenis Iuran	60
Gambar 4. 25 Tampilan Menu Jenis Pengeluaran	61
Gambar 4. 26 Tampilan Menu Pengeluaran Dana.....	61
Gambar 4. 27 Tampilan Menu Warga.....	62
Gambar 4. 28 Tampilan Menu Transaksi Pembayaran.....	63

DAFTAR TABEL







Tabel 1. 1 Data Keuangan RW 10	2
Tabel 2. 1 Literatur Review	8
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian	23
Tabel 3. 2 Kategori Fishbone	29
Tabel 3. 3 Output Yang Dihasilkan EAP	34
Tabel 4. 1 Analisis Work System.....	35
Tabel 4. 2 Tabel Perbandingan Sistem Berjalan Dengan Sistem Usulan	39
Tabel 4. 3 Katalog IRC	41
Tabel 4. 4 Arsitektur Teknologi	46
Tabel 4. 5 Teknologi Portofolio Katalog	46
Tabel 4. 6 Analisis Bisnis GAP (Kesenjangan)	47
Tabel 4. 7 Target Architecture Model.....	48
Tabel 4. 8 Konsep Arsitektur Sistem Informasi.....	49
Tabel 4. 9 Spesifikasi Kebutuhan Pada Arsitektur SI.....	51
Tabel 4. 10 Roadmap Usulan Rencana Rekomendasi Arsitektur	53

DAFTAR SIMBOL

Simbol Use Case Diagram

simbol	Nama	Keterangan
	Actor	Aktor adalah abstraksi dari orang atau sistem yang mengaktifkan fungsi sistem tersebut.
	Use Case	Menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktor, yang dinyatakan menggunakan kata kerja.
	Asosiasi	Asosiasi antara aktor dan <i>use case</i> , digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan data.
	Generalisasi	Hubungan generalisasi dan spesialisasi antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
	Extend	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan.
	Include	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan.


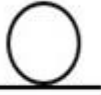
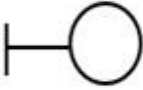



Simbol Activity Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Initial Node	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	Activity Final Node	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status satu.
	Activity	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	Decision	Asosiasi percabangan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
	Join	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas lebih dari satu.
	<i>Swimline</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

Simbol Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

Simbol Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
2		<i>Entity Class</i>	Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan
3		<i>Boundary Class</i>	Menggambarkan sebuah gambaran dari foem
4		<i>Control Class</i>	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel
5		<i>A focus of Control & A Life Line</i>	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya message
6		<i>A message</i>	Menggambarkan Pengiriman Pesan