



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 2 Tahun 2024 Page 2320-2337

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Perancangan Enterprise Architecture Untuk Mendukung Tranformasi Digital UMKM Oleh Oleh Khas Subang Menggunakan Togaf Adm

Piky Mubarok<sup>1✉</sup>, Tukino<sup>2</sup>, Agustia Hananto<sup>3</sup>, Aprilia Hananto<sup>4</sup>

Universitas Buana Perjuangan Karawang

Email: [si20.pikymubarok@mhs.ubp.karawang.ac.id](mailto:si20.pikymubarok@mhs.ubp.karawang.ac.id)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Transformasi digital merupakan suatu metode proses transisi bisnis dari tradisional ke digital. Cara ini telah menjadi tren bagi organisasi dan bisnis untuk meningkatkan nilai bisnis. Pandemi COVID-19 yang berdampak besar pada berbagai industri juga menjadi salah satu faktor pemicu dilakukannya transformasi digital. Usaha kecil dan menengah (UMKM) adalah salah satu sektor yang paling terkena dampaknya dalam perekonomian Indonesia. Berdasarkan data PSBB April 2020, kerugian eksportir justru mencapai 95,4%. Berbagai upaya bertahan dilakukan, termasuk menerapkan transformasi digital untuk menyelesaikan permasalahan bisnis. Oleh Oleh Khas Subang merupakan salah satu dari 30.000 usaha mikro yang ada di Subang Jawa Barat. Permasalahan umum yang sering terjadi pada usaha mikro adalah kurang dikenalnya produk, pengelolaan keuangan yang tidak terstruktur, inovasi dalam pengembangan produk, dan persaingan dengan produk sejenis. Namun menerapkan transformasi digital tidak mudah. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi transformasi digital, antara lain faktor manusia dan kurangnya sumber daya yang dimiliki. Penelitian ini bertujuan untuk membuat model arsitektur enterprise yang sesuai untuk model bisnis UMKM dengan menggunakan metode *TOGAF ADM*. Ditetapkan suatu tujuan yang menjadi fokus dari semua fase yang ada. Hasil penelitian ini berupa Blueprint Company Specific .

Kata Kunci : *UMKM; Transformasi Digital; Enterprise Architecture; TOGAF*

## Abstract

Digital transformation is a method of business transition process from traditional to digital. This method has become a trend for organizations and businesses to increase business value. The COVID-19 pandemic, which has had a major impact on various industries, is also one of the triggering factors for digital transformation. Small and medium enterprises (MSMEs) are one of the most affected sectors in the Indonesian economy. Based on April 2020 PSBB data, exporters' losses actually reached 95.4%. Various survival efforts were made, including implementing digital transformation to solve business problems. By By Khas Subang is one of the 30,000 micro businesses in Subang, West Java. Common problems that often occur in micro businesses are lack of product knowledge, unstructured financial management, innovation in product development, and competition with similar products. However, implementing digital transformation is not easy. There are several factors that influence the success of implementing digital transformation, including human factors and lack of resources. This research aims to create an enterprise architecture model that is suitable for MSME business models using the TOGAF ADM method. A goal is set which is the focus of all existing phases. The results of this research are in the form of a Company Specific Blueprint.

Keyword: *UMKM; Transformasi Digital; Enterprise Architecture; TOGAF*

## PENDAHULUAN

Menurut Verina dan Titko (2019), transformasi digital merupakan proses yang dilakukan oleh perusahaan saat ini untuk menggunakan teknologi digital untuk mengubah dan membuat model dan budaya bisnis baru. Selain itu, transformasi digital tidak luput dari perkembangan terus-menerus teknologi informasi (TI). Berbagai bidang telah mengadopsi penggunaan TI. atau bisnis saat ini untuk mencapai tujuan bisnis mereka dengan efisien dan efektif (Setyaningsih, Darmawan, dan Rahmad, 2015). Untuk meningkatkan persaingan pasar mereka, beberapa bisnis bahkan telah melakukan transformasi digital dalam beberapa tahun terakhir. Nilai bisnis diprediksi akan meningkat sebagai hasil dari transformasi digital berbasis sistem informasi (Saputri, Fajrillah, dan Darmawan, 2019). Ini juga berlaku untuk bisnis kecil dan menengah.

Makanan Oleh-Oleh Khas Subang salah satu Usaha Kecil dan Menengah di Kabupaten Subang yang bergerak di bidang makanan. Kegiatan usaha ini dapat dikelompokkan menjadi Usaha Kecil dan Menengah (UMKM) (T Paryono et al., 2023) Belakangan ini fenomena merabaknya produk lokal atau yang sering disebut dengan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) (Priyatna et al., 2023). salah satunya Makanan Khas Oleh Oleh Subang Mereka menjual dan membuat makanan oleh-oleh khas Subang serta produk ciri khas subang seperti dodol nanas khas subang. Makanan Oleh-Oleh Khas Subang dalam menjalankan aktivitas bisnis selalu menghadapi berbagai masalah selama menjalankan

bisnisnya. Beberapa masalah yang sering terjadi seperti sulit untuk mengelola permintaan pelanggan, produk belum diketahui dengan baik, pengelolaan keuangan tidak terstruktur, inovasi dalam pembuatan produk serta berkompetisi dengan produk yang serupa. Problemanya tidak hanya itu, di era generasi milenial sekarang dapat melakukan semua hal secara digital. Akibatnya, masyarakat mulai meninggalkan cara konvensional, dalam hal membeli barang. Makanan Oleh-Oleh Khas Subang dimotivasi untuk menerapkan transformasi digital, hal ini merupakan faktor utama dan pemicunya. Faktor manusia dan kurangnya sumberdaya yang di miliki merupakan beberapa komponen yang dapat memengaruhi keberhasilan implementasi transformasi digital. Dengan bantuan Kementrian Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah (UMKM) Indonesia, perusahaan kecil mulai mempertimbangkan untuk melakukan investasi TI dalam bisnis mereka. Namun, investasi dalam teknologi informasi harus sesuai dengan kebutuhan bisnis usaha mereka. Untuk menyelaraskan antara bisnis dan teknologi, diperlukan solusi Enterprise Architecture. (EA) Blueprint, juga dikenal sebagai Enterprise Architecture Blueprint, digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan strategi untuk menerapkan transformasi digital di Makanan Oleh-Oleh Khas Subang. Dengan adanya blueprint EA akan membantu usaha mikro memperoleh keunggulan persaingan dengan melakukan transformasi digital melalui pendekatan yang logis, komprehensif, dan holistik untuk merancang dan mengimplementasikan sistem dan komponen sistem secara bersamaan.

*TOGAF*, juga dikenal sebagai Metode Pengembangan Arsitektur, atau *ADM*, sebuah metode untuk mengembangkan EA dan mengelola, serta mengimplementasikan EA dan sistem informasi pada organisasi (Group, 2020).

Penelitian ini menggunakan *TOGAF ADM*, fase-fase *TOGAF ADM* dibahas, mulai dari fase Preliminary Phase, Business Architecture, Information System Architecture, dan Technology Architecture, dan Tools yang di gunakan pada penelitian ini yakni: Value Chain, Solution Concept, Stakeholder Map Matrix, Data Matrix, Role Catalog, Business Service/Functional/Process, Application/Technology Portfolio Catalog, Role Matrix, dan Environment and Location Diagram.

Namun demikian, pembuatan rancangan blueprint untuk usaha mikro ini disesuaikan dengan kondisi eksisting dari UMKM itu sendiri, seperti Makanan Khas Oleh-Oleh Subang. Perancangan EA ini menghasilkan *blueprint company specific* yang dapat digunakan sebagai acuan untuk mencapai tranformasi digital (Oktavian, Fajrillah, dan Darmawan, 2019). Tujuan dari penelitian ini menghasilkan EA Blueprint Company Specific berdasarkan pendekatan *TOGAF ADM* yang sesuai dan dapat digunakan oleh perusahaan berbasis UMKM, Khususnya Makanan Khas Oleh-Oleh Subang. Sehubungan dengan masalah yang

telah di jelaskan di atas “ Bagaimana usulan EA Blueprint yang sesuai untuk Makanan Oleh-Oleh Khas Subang guna menunjang Tranformasi Digital ?”.

## METODE PENELITIAN

Adapun tahapan dalam penelitian ini dapat dipaparkan sebagai berikut.

### 1. Studi pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mencari teori yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah. serta memberikan dasar referensi yang kuat bagi peneliti untuk membuat model arsitektur perusahaan yang mendukung proses bisnis untuk model UMKM. Sumber referensi termasuk buku, jurnal, dan artikel.

### 2. Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, terdapat dua aktivitas yang dilakukan:

#### a. Observasi

Selain mengumpulkan dokumentasi dan data usaha mikro yang diperlukan untuk kegiatan penelitian, kegiatan ini melakukan pengamatan situasi dan kondisi yang relevan dengan subjek penelitian

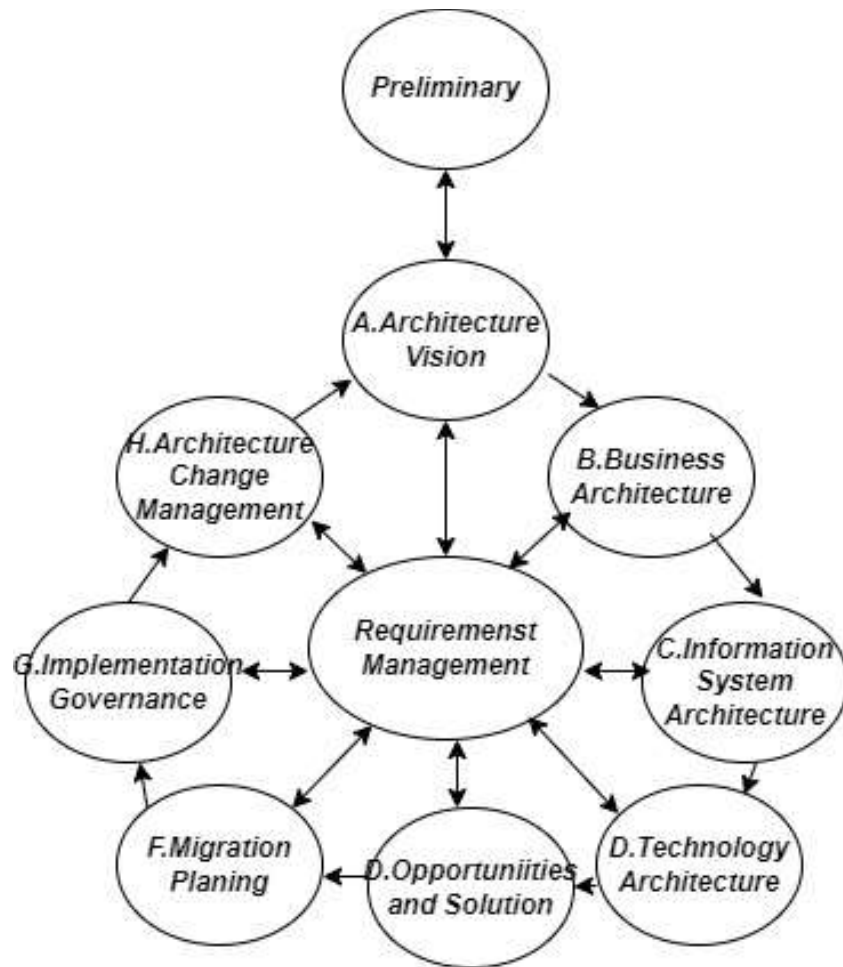
#### b. Wawancara

Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur, artinya pertanyaan diberikan secara bebas dan tidak terikat pada daftar pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Dalam penelitian ini, narasumber termasuk pemilik usaha UMKM Makanan Khas Oleh-Oleh Subang, bagian pemasaran, dan bagian produksi. Data primer dan data sekunder merupakan dua jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini.

#### c. Analisa dan Perancangan Enterprise Architecture

Pada tahapan ini, kondisi saat ini dari UMKM dievaluasi, mulai dari visi, misi, struktur organisasi, dan alur bisnisnya. pada usaha mikro itu sendiri Kemudian, berdasarkan kondisi bisnis saat ini, menemukan masalah yang dihadapi UMKM dan menjelaskan mengapa masalah itu muncul. Setelah melakukan analisis masalah, barulah dibuat perancangan EA dari tahap awal hingga tahap arsitektur teknologi. Perancangan EA ini didasarkan pada masalah dan kebutuhan UMKM.

Berikut digambarkan siklus *TOGAF ADM* melalui Gambar 1 dibawah ini :



Gambar 1. Siklus *TOGAF ADM*

Sumber : Peneliti 2024

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Klasifikasi UMKM

Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2008 tentang Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM), klasifikasi UMKM diklasifikasikan berdasarkan kriteria berikut.

1. Kriteria Usaha Mikro
  - a. Kekayaan bersih tidak lebih dari Rp.50.000.000,00 tanpa tanah dan bangunan tempat usaha atau;
  - b. Hasil penjualan tidak lebih dari Rp.300.000.000,00
2. Kriteria Usaha Kecil
  - a. Kekayaan bersih tidak lebih dari Rp.50.000.000 sampai dengan paling banyak Rp.500.000.000 tanpa tanah dan bangunan tempat usaha atau
  - b. Hasil penjualan tahunan tidak lebih dari Rp.300.000.000,00 sampai dengan paling banyak Rp.2.500.000.000 tanpa tanah dan bangunan tempat usaha

### 3. Kriteria Usaha Menengah

- a. Kekayaan bersih perusahaan tidak lebih dari Rp.500.000.000 tetapi tidak lebih dari Rp.10.000.000.000 (tanpa tanah dan bangunan), tempat usaha; atau
- b. Memiliki hasil penjualan tahunan lebih dari 2.500.000.000 rupiah sampai dengan 50.000.000.000 rupiah.

Makanan Oleh-Oleh Khas Subang memenuhi kriteria Usaha Kecil dengan kekayaan bersih sebesar 350.000.000 rupiah dan penjualan tahunan antara 350.000.000 rupiah dan 500.000.000 rupiah.

#### Perancangan Enterprise Architecture

Perancangan *Enterprise Architecture* pada UMKM Makanan Oleh-Oleh Khas Subang dilakukan dengan menggunakan TOGAF ADM dari *preliminary phase* hingga *technology architecture phase*.

##### 1) Preliminary Phase

Sebelum memulai tahapan pertama TOGAF ADM, tahapan ini merupakan tahapan persiapan. Beberapa data yang dibutuhkan dalam tahapan ini yaitu Business Principle, Business Objective, Business Drivers, Business Goals, IT Business Strategy dan Business Strategy.

Berikut dipaparkan preliminary Phase pada Makanan Oleh-Oleh Khas Subang terdapat empat tabel yaitu :

Tabel 1. *Principle Catalog Business Architecture*

Arsitektur	Prinsip	Deskripsi
<i>Business Architecture</i>	Keberlangsungan Bisnis	Keberlangsungan kegiatan operasional bisnis pada UMKM tetap berjalan walaupun terdapat beberapa kendala.
	Penyempurnaan produk	Melakukan penyempurnaan produk dan diverifikasi produk sesuai minat konsumen dan melihat keadaan pasar.
	Kualitas produk	Meningkatkan kualitas produk dengan memilih bahan baku yang terbaik dari vendor, melakukan produksi produk dengan standar yang ada, dan memastikan alat produksi

		berfungsi dengan baik.
	Kompetensi SDM yang bermutu	Menyelenggarakan pelatihan untuk pegawai terkait produksi produk untuk meningkatkan kualitas SDM UMKM oleh-oleh khas subang
	Pertanggungjawaban distribusi	Mempertanggungjawabkan agar produk terdistribusi dengan baik dan tepat waktu kepada reseller dan konsumen

Tabel 2. *Principle Catalog Data Architecture*

Arsitektur	Prinsip	Deskripsi
<i>Data Architecture</i>	Aset Data	Data merupakan aset yang memiliki nilai untuk UMKM dan harus dikelola dan dijaga dengan baik.
	Data dapat diakses	Data dapat diakses dengan mudah oleh pengguna sesuai dengan otoritas yang ada.
	Akurasi Data	Data harus di pertanggungjawabkan kebenarannya.
	Integritas Data	Data yang dimiliki UMKM harus terhubung antara pengguna untuk menunjang bisnisnya dan menghindari adanya redundansi data.
	Keamanan Data	Data yang dimiliki oleh UMKM harus dijaga dan

		dilindungi dari serangan maupun pencurian data yang memungkinkan data di eksploitasi oleh pengguna yang tidak sesuai dengan otoritasnya.
--	--	--

Tabel 3. *Principle Catalog Application Architecture*

Arsitektur	Prinsip	Deskripsi
<i>Application Architecture</i>	Usability Aplikasi	Aplikasi yang digunakan memiliki fungsionalitas yang tinggi, user-friendly serta pendokumentasian yang baik.
	Keamanan Aplikasi	Keamanan aplikasi di butuhkan UMKM dengan menetapkan tingkat otoritas pengguna
	Fleksibilitas Aplikasi	Tidak perlu dilakukan perubahan teknologi secara terus-menerus karena aplikasi dapat berfungsi dengan adanya platform yang tersedia.

Tabel 4. *Principle Catalog Technology Architecture*

Arsitektur	Prinsip	Deskripsi
<i>Technology Architecture</i>	Keamanan Teknologi	Teknologi yang digunakan harus terjaga agar terhindar dari resiko yang mungkin terjadi.

	Interoperabilitas	Kemampuan teknologi untuk mendukung adanya pertukaran data pada setiap aktivitas.
	Perubahan teknologi sesuai kebutuhan bisnis	Dalam mendukung operasional bisnis makan diperlukan perubahan teknologi sesuai dengan kebutuhan bisnis UMKM.

## 2) *Architecture Vision*

Dalam tahapan ini, beberapa kegiatan dilakukan antara lain:

1. Menentukan stakeholder dan masalah yang dihadapi.
2. Mendefinisikan ruang lingkup makanan oleh-oleh khas subang, termasuk proses bisnis, data, aplikasi, dan teknologi saat ini.
3. Membuat rancangan *Architecture Vision*, Fase ini menghasilkan rancangan *Architecture Vision* yang berbentuk diagram konsep artefak solution. Pembuatan arsitektur visi didasarkan pada visi, misi, tujuan dan sasaran perusahaan, serta pendefinisian nilai bisnisnya.



Gambar 2 *Value chain diagram*

## 3) *Business Architecture*

Fase ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan, antara lain:

1. Menentukan kondisi bisnis saat ini
2. Menentukan target arsitektur bisnis
3. Menentukan model bisnis yang mendukung fase *Architecture Vision*
4. Membuat arsitektur bisnis

Pembuatan arsitektur bisnis didasarkan pada Principle Catalog yang telah dibuat sebelumnya pada fase Preliminary, struktur organisasi, kondisi dan teknologi eksisting serta rancangan *Architectur Vision* yang telah dibuat sebelumnya. Hasil dari fase ini berupa Driver/Goal/Objective Catalog, Business Service/Function Catalog. Adapun fungsi dari *Business Driver/Goal/Objective Catalog* ini adalah untuk memberikan referensi lintas organisasi tentang bagaimana organisasi memenuhi pendorongnya secara praktis melalui tujuan, sasaran, dan ukuran. Terdapat tiga tabel yaitu :

Tabel 5. *Driver/Goal/Objective Catalog I*

Driver	Goal	Objective
Pemerataan penjualan di indonesia dan perispan produk untuk pasar internasional	Menciptakan pemerataan tingkat penjualan di indonesia dan pengenalan produk baik di dalam negeri maupun di internasional	Optimalisasi media penjualan Mengetahui data penjualan berdasarkan kategori
	Meningkatkan kesiapan untuk membuka pasar yang baru (internasional)	Standarisasi produk terpenuhi Adanya kemudahan pemilihan distribution channel.

Tabel 6. *Driver/Goal/Objective Catalog II*

Driver	Goal	Objective
Keuntungan yang lebih besar	Mempermudah transaksi untuk mengatasi peluang bisnis yang baru	Perlunya integrasi distribution channel dengan website Perlunya aplikasi yang mendukung dan mengelola keuangan UMKM makanan Khas Oleh-Oleh Subang
	Mempersiapkan produk secara matang	Melakukan seleksi vendor dan memilih bahan baku

	Mampu mengelola permintaan yang lebih besar	Perlunya aplikasi untuk mengelola bahan baku dan stock Menjaga jumlah stock produk
--	---	---

Tabel 7. *Driver/Goal/Objective Catalog III*

Driver	Goal	objective
Operasional bisnis yang lebih efisien	Mengevaluasi kritik dan saran dari konsumen	Adanya tracking terhadap kritik dan saran yang masuk sehingga kritik dan saran terselesaikan.

Atrefak lain yang dihasilkan pada fase *business architecture* adalah *Business service / functional / process catalog*. *Catalog* ini menggambarkan pemetaan dari fungsi, layanan dan proses bisnis yang ada. Pada Tabel 3 merupakan *Business Service / Functional / Process Catalog* pada UMKM Makanan Oleh-Oleh Khas Subang. Terdapat empat tabel yaitu :

Tabel 8. *Business Service/functional/Process Catalog Produksi*

Business Function	Business Service	Business Process
Produksi	Pembuatan produk	Pembuatan Dodol nanas Pembuatan Wajik nanas Pembuatan Cireng Pembuatan Tahu Packaging Produk

Tabel 9. *Business Service/functional/Process Catalog Pemasaran*

Business Function	Business Service	Business Process
Pemasaran	Pengelolaan feedback	Evaluasi kritik dan saran

Tabel 10. *Business Service/functional/Process Catalog Distribusi*

Business Function	Business Service	Business Process
Distribusi	Pengelolaan distribusi produk	Penjualan via website Penjualan via marketplace Penjualan offline Penjualan via media sosial

Tabel 11. *Business Service/functional/Process Catalog Pengadaan*

Business Function	Business Service	Business Process
Pengadaan	Pengelolaan vendor	Seleksi vendor Penilaian vendor
	Pengadaan bahan dan alat	Pembelian bahan Pembelian alat

Tabel 12. *Business Service/functional/Process Catalog Keuangan*

Business Function	Business Service	Business Process
Keuangan	Pengelolaan keuangan	Pencatatan penjualan via website Pencatatan penjualan via marketplace
		Pencatatan penjualan offline Pencatatan penjualan via media sosial Pencatatan pembelian bahan/alat

Ket  : Target       : Improvement

#### 4) *Information System Architecture*

##### 1. *Data Architecture*

Pada fase ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan, yaitu:

1. Mendefinisikan data-data yang digunakan saat ini

2. Mendefenisikan data-data yang dibutuhkan pada masa depan
3. Mengembangkan target arsitektur data
4. Membuat arsitektur data

Pembuatan arsitektur data didasarkan pada Principle Catalog yang sebelumnya telah dibuat pada fase *Preliminary* dan juga informasi tentang data-data yang digunakan saat ini dan yang akan datang. Hasil dari fase ini berupa artefak *Application/Role Matrix* dan *Class Diagram* yang nantinya akan menjelaskan tentang relasi antara entitas, layanan bisnis dan komponen aplikasi yang ada.

## 2. *Application Architecture*

Pada fase ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan, yaitu:

1. Mendefenisikan aplikasi yang digunakan saat ini
2. Mendefenisikan aplikasi yang dibutuhkan pada masa depan
3. Mengembangkan deskripsi target arsitektur aplikasi
4. Membuat arsitektur aplikasi

Pembuatan arsitektur aplikasi didasarkan pada Catalog Principle, yang telah dibuat secara bertahap pada tahap *preliminary*, serta informasi tentang aplikasi yang saat ini digunakan dan yang akan datang, pembuatan arsitektur aplikasi bergantung pada artefak *Application Communication Diagram*, yang nantinya akan menjelaskan hubungan dan keterkaitan antar aplikasi.

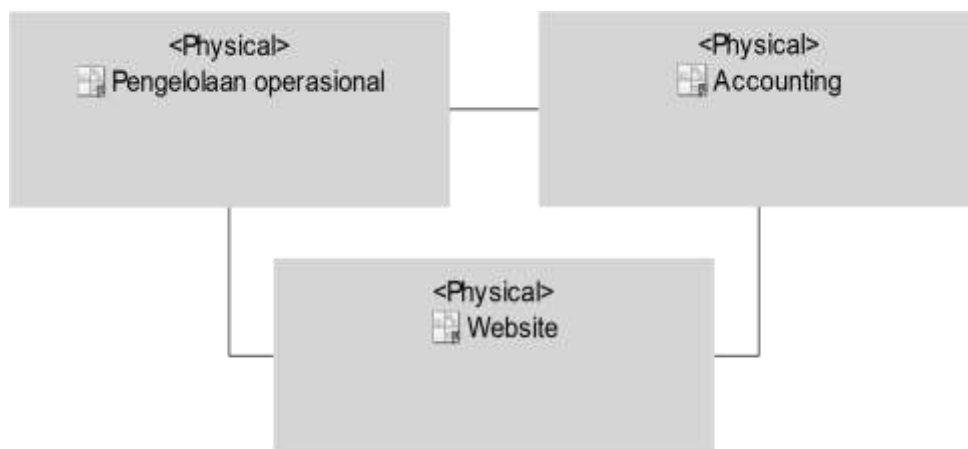
Tabel 13. merupakan *aplication/data matrix* UMKM Makanan Oleh-Oleh Khas subang

Logical application Component	Data Entry	Data entry Type
Pengelolaan Operasional	Faktur	<i>Transactional Data</i>
	Produk	<i>Master Data</i>
	Pelanggan	<i>Transactional Data</i>
	Bahan	<i>Master Data</i>
	Alat	<i>Master Data</i>

	<i>Invoice</i>	<i>Transactional Data</i>
	PO	<i>Transactional Data</i>
	<i>Feedback</i>	<i>Transactional Data</i>
	Vendor	<i>Master Data</i>
	Detail produk	<i>Transactional Data</i>
	Pegawai	<i>Master Data</i>
	Pembelian	<i>Transactional Data</i>
	Penjualan	<i>Transactional Data</i>
	User Management	<i>Master Data</i>
	Status feedback	<i>Transactional Data</i>
	Laporan	<i>Transactional Data</i>

Ket  : Target

Kemudian, *Application Architecture* menjelaskan perancangan aplikasi, hubungan aplikasi dan data serta kaitannya dengan proses bisnis yang ada pada UMKM Makanan Oleh-Oleh Khas Subang. Salah satu artefak yang dihasilkan yaitu *Application Communication Diagram*. Artefak ini menggambarkan hubungan antar aplikasi. Gambar 3 dibawah ini merupakan hubungan antar aplikasi pada UMKM Makanan Oleh-Oleh Khas Subang.



Gambar 3 *Application Communication Diagram*

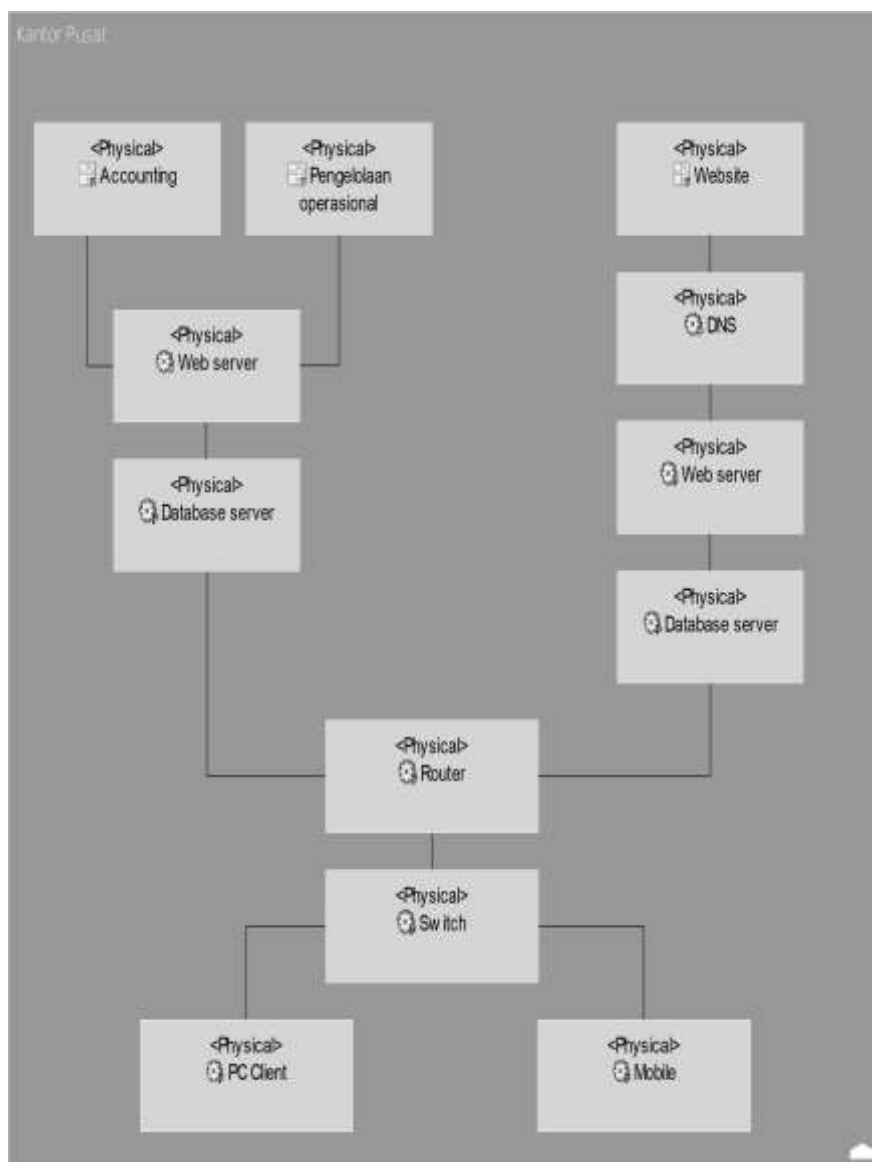
### 5) *Technology Architecture*

Pada fase ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan, yaitu:

1. Menentukan jenis kandidat teknologi dari sisi *software* dan *hardware* yang di perlukan

## 2. Membuat arsitektur teknologi

Pembuatan arsitektur teknologi didasarkan pada *baseline* arsitektur yang sebelumnya telah dirancang di tahap sebelumnya. Hasil dari fase ini berupa artefak *Environment and Location Diagram*, *Technology Portfolio* dan *Application/Role Catalog*. Diagram ini berfungsi untuk menggambarkan lokasi mana yang menampung aplikasi mana, mengidentifikasi teknologi dan/atau aplikasi apa yang digunakan di lokasi mana, dan akhirnya mengidentifikasi lokasi tempat pengguna bisnis biasanya berinteraksi dengan aplikasi. Diagram ini juga harus menunjukkan keberadaan dan lokasi lingkungan penerapan yang berbeda, termasuk lingkungan non produksi, seperti pengembangan dan pra produksi (Group, 2020). Berikut Diagramnya:



6) EA Blueprint Company Specific

*Blueprint* merupakan susunan rencana yang digunakan sebagai pedoman untuk kegiatan perusahaan. Blueprint ini sangat penting untuk menentukan arah perusahaan menuju tujuan dan sasaran yang ingin dicapai. Setelah proses perancangan selesai, sebuah blueprint dibuat yang menggambarkan rancangan EA secara keseluruhan untuk UMKM Makanan Oleh-Oleh Khas Subang dengan karakteristik usaha kecil, seperti yang ditunjukkan pada GAMBAR 5 di bawah ini. Blueprint ini dapat digunakan sebagai referensi untuk perancangan arsitektur bisnis untuk usaha mikro lainnya dengan jenis makanan Oleh-Oleh Khas Subang. Penggunaan blueprint ini disesuaikan dengan persyaratan dan ciri-ciri UMKM tersebut. EA *blueprint* yang dihasilkan sebagai acuan untuk UMKM Makanan Oleh-Oleh Khas Subang.



Gambar 5 EA *Blueprint Company Specific*

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini, beberapa kesimpulan dapat dibuat seperti berikut: Blueprint EA memiliki IT Goals seperti meningkatkan produktivitas proses bisnis UMKM, meningkatkan kualitas produk UMKM, dan memberikan keuntungan bagi UMKM. Untuk

mendukung ketiga tujuan tersebut, ada proses bisnis yang membantu mencapainya. Misalnya, dalam fungsi produksi, ada proses persiapan, pembuatan, dan pengemasan produk. Dalam fungsi pengadaan, ada proses bisnis yang membantu mencapai tujuan tersebut seperti membeli bahan baku produksi, mengelola bahan baku, dan target proses bisnis memilih vendor dan menilai vendor. Dalam fungsi pemasaran, ada proses bisnis yang membantu mencapai tujuan tersebut seperti mengawasi aktivitas di media sosial dan mengawasi. Selain itu, disarankan untuk menggunakan aplikasi pengadaan dan akuntansi untuk setiap fungsi yang ada, seperti fungsi pengadaan, produksi, pemasaran, keuangan, dan distribusi. dan pemanfaatan pasar untuk mempromosikan dan menjual barang untuk mencapai transformasi digital

#### DAFTAR PUSTAKA

- T. Aurora Lubis, "Pemanfaatan Teknologi Informasi pada Usaha Mikro Kecil dan Menengah di Kota Jambi," *J. Perspekt. Pembiayaan dan Pembang. Drh.*, vol. 3, no. 3, pp.2338–4603, 2016.
- K. Schwertner, "Digital transformation of business," *Trakia J. Sci.*, vol. 15, no. Suppl.1, pp. 388–393, 2017.
- The Open Group, *Open Group Standard TOGAF Version 9.1*, vol. 18, no. 17. 2011.
- A. Grönlund, "It' s the Economy Stupid," *Int. J. Public Inf. Syst.*, vol. 2, pp. 61–75, 2009
- Dwipriyoko, E. Literature Review on New Generation Cooperative Enterprise Architecture. *JURNAL TIARSIE*, Vol.14, 51-56, 2017
- Dwipriyoko, E. Perancangan Arsitektur Aplikasi Open Source untuk Koperasi Generasi Baru, Studi Kasus Koperasi Terbaik Malaysia. SNIA2017 UNJANI, Computer Crime and Digital Evidence, 3, 145-150, 2017
- D. Jacobs and P. Kotzé, "Enterprise architecture for small and medium enterprise growth," *Adv. Enterp.*, pp. 61–75, 2011
- R. Alm and M. Wißotzki, "TOGAF adaption forsmall and medium enterprises," *Lect. Notes Bus.Inf. Process.*, vol. 160, pp. 112–123, 2013
- LPP Indonesia, *Profil Bisnis Usaha Mikro Kecil dan Menengah*. 2014.
- Dwipriyoko, E. New Generation Cooperative Financial Mathematical Model Preliminary Concept. *Journal of Engineering and Applied Sciences*, Vol.12, No.18, 4590-4594, 2017
- Priyatna, B., Hananto, A. L., & Nurapriani, F. (2023). Integrasi Payment Gateway Pada Website E-Commerce Hasanatul.Id Untuk Mitra UMKM. *Konferensi Nasional Penelitian Dan Pengabdian (KNNP) Ke-3*, 924–929.
- T Paryono, B., Huda & A Fauzi (2023). Pendampingan UMKM dalam Penggunaan Digital

Marketing pada Koperasi UMKM di Kabupaten Karawang. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 137–142.