

## Rancangan Arsitektur Perusahaan (*Enterprise Architecture Design*) untuk Kolese Seni Rupa (ART)

Novianthony Wiyanto<sup>1</sup>, Richardus Eko Indrajit<sup>2</sup>, Erick Dazki<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Pradita, novianthony.w@student.pradita.ac.id, Scientia Business Park, Jl. Gading Serpong Boulevard No.1, Curug Sangereng, Kec. Klp. Dua, Kabupaten Tangerang, Tangerang Selatan, Indonesia.

<sup>2</sup>Universitas Pradita, eko.indrajit@pradita.ac.id, Scientia Business Park, Jl. Gading Serpong Boulevard No.1, Curug Sangereng, Kec. Klp. Dua, Kabupaten Tangerang, Tangerang Selatan, Indonesia

<sup>3</sup>Universitas Pradita, erick.dazki@pradita.ac.id, Scientia Business Park, Jl. Gading Serpong Boulevard No.1, Curug Sangereng, Kec. Klp. Dua, Kabupaten Tangerang, Tangerang Selatan, Indonesia

### Informasi Makalah

Submit : Juni 23, 2023  
Revisi : Juli 7, 2023  
Diterima : Desember 3, 2023

### Kata Kunci :

*Enterprise Architecture*  
*ART Collage*  
*ArchiMate*  
*Business Model Canvas*

### Abstrak

Pandemi COVID-19 telah mengganggu sistem pendidikan tinggi secara signifikan, memaksa lembaga pendidikan untuk beradaptasi dengan cepat terhadap tantangan baru. Tidak hanya menggeser pendekatan pedagogis dan model pembelajaran, tetapi juga perubahan dalam infrastruktur dan teknologi pendidikan tinggi. Untuk beradaptasi dan menghadapi perubahan ini, perguruan tinggi dan lembaga pendidikan mulai membuat strategi dengan menggabungkan prinsip-prinsip *Digital Enterprise Architecture* (DEA) ke dalam sistem dan praktik perguruan tinggi. Manfaat potensial penggunaan DEA dalam sistem perguruan tinggi termasuk peningkatan keterlibatan mahasiswa, peningkatan hasil belajar, dan peningkatan ketahanan dalam menghadapi krisis di masa depan. Artikel ini menguraikan kerangka kerja untuk mengimplementasikan DEA (*Digital Enterprise Architecture*) dalam sistem perguruan tinggi, kerangka kerja tersebut terdiri dari arsitektur bisnis, arsitektur aplikasi, arsitektur database, dan arsitektur teknologi. Selain itu, Arsitektur Perusahaan akan menggambarkan sistem arsitektur bisnis dengan menggunakan skema ArchiMate agar proses bisnis, termasuk aktor bisnis - peran, kapabilitas, tata kelola, dan Diagram Dekomposisi Fungsional, dapat terlihat dengan jelas dan mudah dipahami.

### Abstract

The COVID-19 pandemic has significantly disrupted the college system, forcing educational institutions to adapt quickly to new challenges. Not only it shifts the pedagogical approaches and learning models, but also the changes in tertiary education infrastructure and technology. In order to adapt and cope to these changes, colleges and institutions are beginning create a strategy by incorporating Digital Enterprise Architecture (DEA) principles into college system and practices. The potential benefits of using DEA in college systems, including enhanced student engagement, improved learning outcomes, and increased resilience in the face of future crises. The paper outlines a framework to implement DEA in the college systems, the framework consists of business architecture, application architecture, database architecture and technology architecture. In addition, the Enterprise architecture will depict the business architecture system by using the ArchiMate scheme so that the business process, including business actor - role, capability, governance and Functional Decomposition Diagram can be clearly seen, and easily understood.

## 1. Pendahuluan

Institut desain telah berdiri selama 10 tahun; ini adalah perguruan tinggi untuk mahasiswa yang tertarik dalam belajar Studi Bisnis dan Desain Kreatif. Mahasiswa dapat menyelesaikan studi mereka di Jakarta dan memperoleh sertifikat gelar internasional. Selain itu, kolese ini memiliki fasilitas yang dapat digunakan oleh mahasiswa, seperti perpustakaan, lapangan futsal, dan lapangan basket. Setelah pandemi COVID-19, kolese ini menghadapi banyak tantangan, termasuk arus kas keuangan dan standar akademik dan kualitas dalam melakukan pekerjaan secara dalam jaringan (Mangla, 2021).

Dalam menghadapi tantangan ini implementasi sistem teknologi yang memanfaatkan organisasi, bangunan, dan fasilitas yang meningkatkan seluruh kolese sangat dibutuhkan terutama disaat dan setelah pandemi COVID-19 yang dimana pembelajaran dan pekerjaan secara dalam jaringan menjadi tren baru (Vyas, 2022).

Implementasi sistem teknologi dalam membantu perusahaan untuk menghadapi tantangan diperlukannya suatu acuan dalam membangun *enterprise architecture* (Virantina et al., 2020). *Business Model Canvas* digunakan untuk memahami elemen-elemen bisnis inti dari kolese yang juga melibatkan identifikasi segmen pelanggan, proposisi nilai, saluran distribusi, hubungan dengan pelanggan, sumber daya kunci, aktivitas kunci, kemitraan kunci, struktur biaya, dan sumber pendapatan (Athia et al., 2018).

Setelah 7 segmen dari *business model canvas* terbentuk maka akan pembentukan design akan dibuat menggunakan ArchiMate. Pembuatan ArchiMate mencakup elemen-elemen seperti aktor bisnis, peran bisnis, kapabilitas bisnis, dan hubungan bisnis untuk menjelaskan hubungan antara elemen-elemen dalam arsitektur bisnis, arsitektur data, arsitektur aplikasi, dan teknologi arsitektur secara mudah dan dapat dimengerti oleh seluruh pemangku kepentingan (Chudra et al., 2023).

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Gunawan et al., 2021) melakukan pembuatan *enterprise architecture* menggunakan ArchiMate dengan metode *business model canvas*. Penelitian kedua

yang dilakukan oleh (Chudra et al., 2023) membuat *enterprise architecture* menggunakan ArchiMate dengan metode *business model canvas*, kesimpulannya bahwa *business model canvas* dapat menjadi pedoman untuk membangun *enterprise architecture* dan dengan menggunakan ArchiMate design arsitektur akan menjadi lebih mudah dibaca pemangku kepentingan.

## 2. Landasan Teori

### 2.1 Enterprise Architecture

EA (*Enterprise Architecture*) merupakan suatu kerangka kerja atau frame work yang digunakan untuk mengembangkan, merancang, dan mengembangkan sistem informasi dan teknologi yang dapat membantu proses bisnis di suatu perusahaan atau diberbagai industri (Guntara et al., 2020).

### 2.2 Business Process Analysis

Merupakan suatu pendekatan yang sistematis yang digunakan untuk menggambarkan, dan menganalisis suatu proses-proses bisnis yang ada disuatu perusahaan. Tujuan utama dari proses ini adalah untuk mengidentifikasi proses perbaikan, meningkatkan efisiensi proses bisnis, dan mengoptimalkan kinerja melalui suatu pemodelan dan perbaikan yang ada.

Manfaat dari *business Process Analysis* adalah meningkatkan kualitas produk atau layanan yang ada di organisasi, meningkatkan efisiensi proses bisnis. Mengurangi biaya operasional yang tidak perlu, dan meningkatkan kepuasan pelanggan (Li, 2021).

### 2.3 Sistem pendidikan perguruan tinggi

Sistem pendidikan perguruan tinggi atau sistem pendidikan tinggi merupakan bagian penting dari lingkungan pendidikan, memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengejar pendidikan tinggi dan mempersiapkan diri untuk karir di berbagai bidang (Sopian et al., 2023).

Di sebagian besar negara, pendidikan tinggi dianggap sebagai langkah penting menuju keberhasilan pribadi dan profesional,

dan semakin diakui pentingnya berinvestasi dalam pendidikan tinggi untuk mendukung pertumbuhan ekonomi dan pembangunan sosial. Fokus pada pembelajaran mandiri dan pemikiran kritis sangat penting untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi tuntutan kompleks dan berubah dengan cepat di tempat kerja modern. Biasanya, mahasiswa memilih dari berbagai program dan mata kuliah untuk mengejar minat mereka dan mengembangkan keahlian di bidang tertentu. Spesialisasi ini tidak hanya mempersiapkan mahasiswa untuk karir tertentu, tetapi juga membantu mendorong inovasi dan pertumbuhan ekonomi dengan mengembangkan keahlian dan keunggulan di bidang-bidang spesifik. Sistem pendidikan di Institut desain didesain secara fundamental untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan lanjutan kepada mahasiswa di bidang tertentu, yang dibangun di atas dasar-dasar. Mahasiswa akan diajarkan dengan berbagai metode termasuk keterampilan pemecahan masalah. Mahasiswa yang lulus dari Institut desain siap dan sesuai dengan kebutuhan industri.

#### 2.4 Pendidikan 3.0

Pendidikan 3.0 adalah paradigma pendidikan yang berfokus pada pembelajaran berpusat pada siswa, penggunaan teknologi, kreativitas, kolaborasi, dan inovasi. Pendekatan ini merupakan pergeseran dari pengajaran berpusat pada guru dan menghafal ke pendekatan yang lebih personal dan berpusat pada siswa. Dalam Pendidikan 3.0, peran guru berubah dari otoritas menjadi fasilitator pembelajaran, menyediakan siswa dengan alat dan sumber daya yang mereka butuhkan untuk mengeksplorasi dan menemukan pengetahuan sendiri.

Teknologi memainkan peran kunci dalam pendekatan ini, menyediakan siswa akses ke beragam informasi, sumber daya multimedia, dan alat kolaboratif untuk memungkinkan pembelajaran mandiri. Salah satu prinsip utama Pendidikan 3.0 adalah fokusnya pada kreativitas, kolaborasi, dan inovasi. Ini berarti mendorong siswa untuk bekerja bersama dalam kelompok, mengeksplorasi minat dan passion mereka, dan terlibat dalam kegiatan pemecahan

masalah yang membutuhkan pemikiran kritis dan kreatif (Utomo et al., 2019).

#### 2.5 Fasilitas Kampus

Fasilitas kampus seperti lapangan sepak bola dan bola basket indoor, serta ruang kerja bersama, sangat penting untuk memberikan pengalaman perkuliahan yang lengkap dan memuaskan bagi mahasiswa. Fasilitas olahraga seperti lapangan futsal dan bola basket memberikan mahasiswa kesempatan untuk beraktivitas fisik dan menjaga kebugaran. Aktivitas fisik yang teratur penting untuk menjaga kesehatan dan semangat yang baik, dan fasilitas olahraga memungkinkan mahasiswa berpartisipasi dalam olahraga tim dan kegiatan yang mengembangkan keterampilan kerjasama. Selain itu, fasilitas ini memberikan tempat bagi mahasiswa untuk menghilangkan stres dan bersantai, yang dapat membantu mereka mencapai hasil akademik yang lebih baik (Zhang et al., 2022).

Ruang kerja bersama memberikan mahasiswa lingkungan kerja yang fleksibel dan kolaboratif yang mendukung kegiatan akademik dan pribadi mereka. Mahasiswa dapat menggunakan ruang ini untuk belajar, mengerjakan proyek kelompok, dan bekerja sama dengan rekan-rekan mereka dalam proyek pribadi dan akademik. Ruang kerja bersama memberikan mahasiswa tempat untuk berjejaring, berbagi ide, dan saling belajar, yang dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan yang mereka butuhkan untuk karir masa depan mereka. Secara ringkas, memiliki fasilitas universitas seperti lapangan olahraga dan ruang kerja bersama sangat penting untuk memberikan pengalaman perkuliahan yang lengkap dan memuaskan bagi mahasiswa. Fasilitas ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan fisik, berkolaborasi dengan rekan sejawat, dan mengembangkan keterampilan hidup yang diperlukan untuk pertumbuhan pribadi dan akademik mereka.

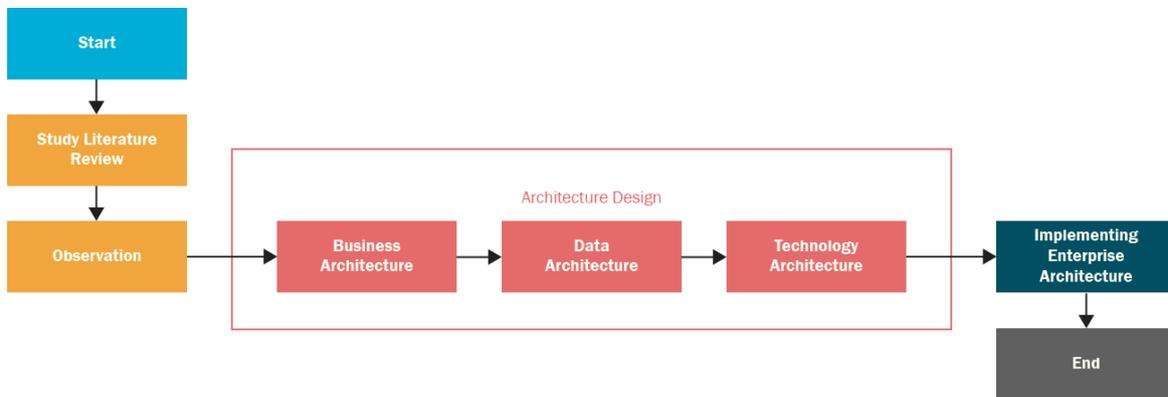
#### 2.6 Business Model Canvas

*Business Model Canvas* (BMC) yang memberikan pemahaman dalam satu halaman yang mewakili keseluruhan model bisnis yang terdiri dari sembilan blok bangunan.

BMC memungkinkan perusahaan untuk melihat gambaran keseluruhan operasi mereka dan bagaimana setiap komponen saling berhubungan. Selain itu, BMC memungkinkan perusahaan untuk menemukan area-area di mana mereka perlu

mengoptimalkan atau meningkatkan proses mereka untuk meningkatkan penjualan, mengurangi biaya, atau meningkatkan kepuasan pelanggan (Haludin et al., 2022).

### 3. Metode Penelitian



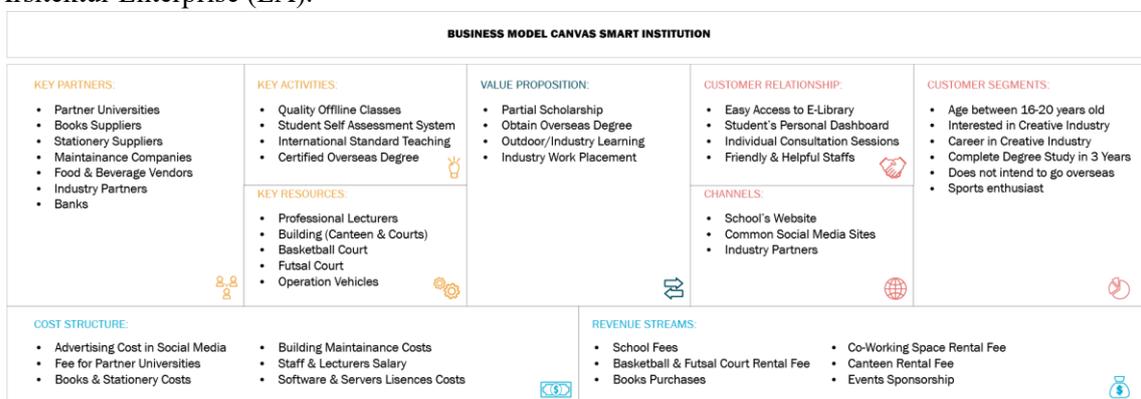
Gambar 1. Metode Penelitian

Metodologi penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode tinjauan pustaka dan observasi. Tinjauan pustaka adalah langkah penting dan benar untuk digunakan, dikombinasikan dengan observasi langsung terhadap perguruan tinggi sebagai objek penelitian, agar sistem perguruan tinggi dapat bertransformasi sepenuhnya menjadi entitas digital yang merupakan bagian dari Arsitektur Enterprise (EA).

EA adalah desain yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja sistem perguruan tinggi secara keseluruhan, mengumpulkan informasi dan data empiris juga sangat penting. Gambar 1 adalah peta visual metodologi untuk alur kerja dan proses-proses tersebut.

### 4. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Business Model Canvas



Gambar 2. Metode Penelitian

*Customer Segments:* Menentukan segmentasi pelanggan atau pasar target organisasi dengan melihat basis pelanggan. Dalam hal ini, penting bagi Institut desain untuk mengidentifikasi usia mahasiswa, minat, dan beberapa penggemar olahraga.

*Value Propotion/Key Propotion:* Menentukan produk atau layanan yang akan dipromosikan kepada pelanggan dan bagaimana produk tersebut memberikan nilai kepada pelanggan. Institut desain mengusulkan beasiswa parsial bagi mahasiswa dan juga standar pengajaran berkualitas tinggi.

*Channels:* Menentukan saluran melalui mana barang atau layanan dapat disediakan kepada klien. Dua saluran utama untuk mempromosikan Institut desain adalah melalui situs web dan juga melalui media sosial umum.

*Customer Relationship:* Menentukan jenis hubungan atau hubungan yang akan dibangun dengan pelanggan, meningkatkan hubungan yang sudah ada dengan pelanggan, dan memperkuat hubungan yang sudah ada. Waktu konsultasi individu dengan dosen dan juga akses mudah ke profil dasbor mahasiswa untuk memeriksa hasil dan laporan akademik.

*Revenue Stream:* Menentukan sumber uang atau arus kas dari barang yang ditawarkan, layanan, atau jasa dengan melihat aliran pendapatan. Pendapatan utama di Institut desain berasal dari biaya kuliah kursus penuh yang dibayarkan oleh para mahasiswa, diikuti oleh biaya sewa untuk lapangan.

*Key Resources:* Mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas-tugas penting. Sumber daya kunci utama di Institut desain adalah standar dan kualitas pendidikan yang diberikan kepada para mahasiswa, oleh karena itu merekrut dosen/mentor yang berkualifikasi tinggi dan profesional adalah prioritas.

*Key Activities:* Menentukan langkah-langkah yang harus diambil untuk memastikan kesuksesan produk, layanan, atau jasa yang ditawarkan. Pemantauan yang konstan dari dosen/mentor Institut desain untuk memastikan mahasiswa berada pada jalur studi masing-masing.

*Key Partners:* Memilih mitra atau pihak lain untuk membantu organisasi mencapai tujuannya. Penting bagi Institut desain untuk menjaga hubungan erat dengan universitas internasional dari dalam dan luar negeri. Di sisi komersial, pemasok buku dan alat tulis adalah mitra kunci penting lainnya.

*Cost Structure:* Menghitung pengeluaran yang dikeluarkan untuk menjalankan perusahaan dan menyediakan layanan yang disediakan. Gaji dosen dan staf akan memakan anggaran pengeluaran terbesar, diikuti oleh biaya pemeliharaan fasilitas perguruan tinggi. Terakhir, biaya periklanan untuk Institut desain diperlukan untuk mempertahankan keberadaan merek di pasar.

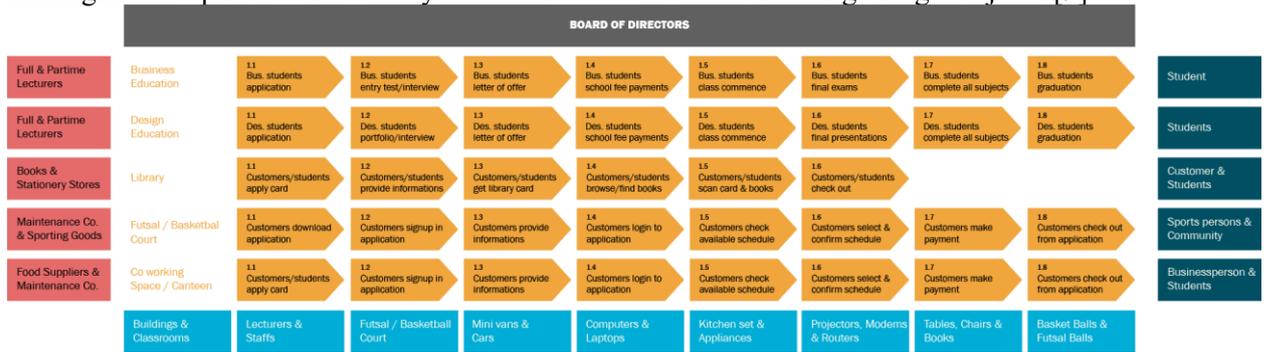
### 3.2 Arsitektur Bisnis

Dalam Gambar 3, arsitektur bisnis menunjukkan gambaran lengkap tentang operasi perguruan tinggi, menghubungkan kurikulum, layanan mahasiswa, administrasi, dan keuangan dengan tujuan strategisnya. Untuk merancang arsitektur bisnis ART College, perlu mengetahui misi, visi, dan nilai-nilainya untuk menentukan tujuan, objektif, dan prioritas. Arsitektur bisnis menilai kebutuhan para pemangku kepentingan Institut design dan menganalisis proses akademik dan administratif untuk meningkatkannya.

Penting untuk menyertakan perjalanan pelanggan. Analisis ini menciptakan rancangan proses dan sistem perguruan tinggi yang sejalan dengan tujuan strategisnya. Ini juga mempertimbangkan solusi teknologi yang mendukung fungsi bisnis. Arsitektur bisnis menyelaraskan tujuan bisnis perguruan tinggi dengan infrastruktur teknisnya, mengidentifikasi teknologi untuk dukungan akademik dan administratif. Ini menyelaraskan investasi teknologi dengan tujuan perguruan tinggi dan meningkatkan komunikasi antara akademik dan administrasi. Ini menciptakan pemahaman bersama tentang sistem perguruan tinggi, memungkinkan kolaborasi dan memenuhi kebutuhan bisnis. Oleh karena itu, arsitektur bisnis yang kuat sangat penting untuk kesuksesan perguruan tinggi.

Ini menunjukkan fungsi akademik dan administratif perguruan tinggi dan menghubungkannya dengan tujuan strategis. Arsitektur perusahaan yang lebih baik dapat

meningkatkan proses dan menyelaraskan investasi teknologi dengan tujuan. [9]



Gambar 3. Arsitektur bisnis institute desain

### 3.3 Arsitektur Aplikasi

Arsitektur Aplikasi akan diterapkan di Institut desain sebagai bagian dari perancangan arsitektur perusahaan. Pertimbangan utama dalam merancang arsitektur aplikasi untuk institute desain meliputi mengidentifikasi fungsionalitas spesifik yang dibutuhkan oleh pemangku kepentingan yang berbeda, mengevaluasi lanskap teknologi yang ada, memastikan

bahwa aplikasi dapat ditingkatkan, aman, dan mudah dipelihara, serta merancang dengan masa depan dalam pikiran.

Arsitektur Aplikasi untuk setiap komponen inti dijelaskan di bawah ini dan ditunjukkan pada Gambar 4. Semua aplikasi ini harus dapat diintegrasikan dengan aplikasi lain secara internal atau dengan organisasi eksternal menggunakan antarmuka API.



Gambar 4. Arsitektur Aplikasi untuk institut desain.

Pada gambar 4 dapat dilihat bahwa ada 3 aplikasi untuk membantu bisnis proses inti, diantaranya adalah:

- Sistem Enterprise Resource Planning (ERP) merupakan platform perangkat lunak yang mengintegrasikan data dan proses bisnis internal dan eksternal perusahaan menjadi satu sistem. Ini memungkinkan pertukaran data dan kolaborasi secara real-time antara departemen yang berbeda, menyederhanakan proses bisnis, dan meningkatkan efisiensi dan

produktivitas. Sistem ini biasanya terdiri dari beberapa modul yang mencakup berbagai area bisnis perusahaan, seperti manufaktur, manajemen inventaris, keuangan, dan sumber daya manusia. Salah satu manfaat utama dari sistem ERP adalah menyediakan sumber data tunggal yang dapat diandalkan bagi perusahaan, menghilangkan kebutuhan untuk entri data ganda dan meningkatkan pengambilan keputusan. Sistem ini juga memungkinkan otomatisasi tugas rutin, membebaskan karyawan untuk

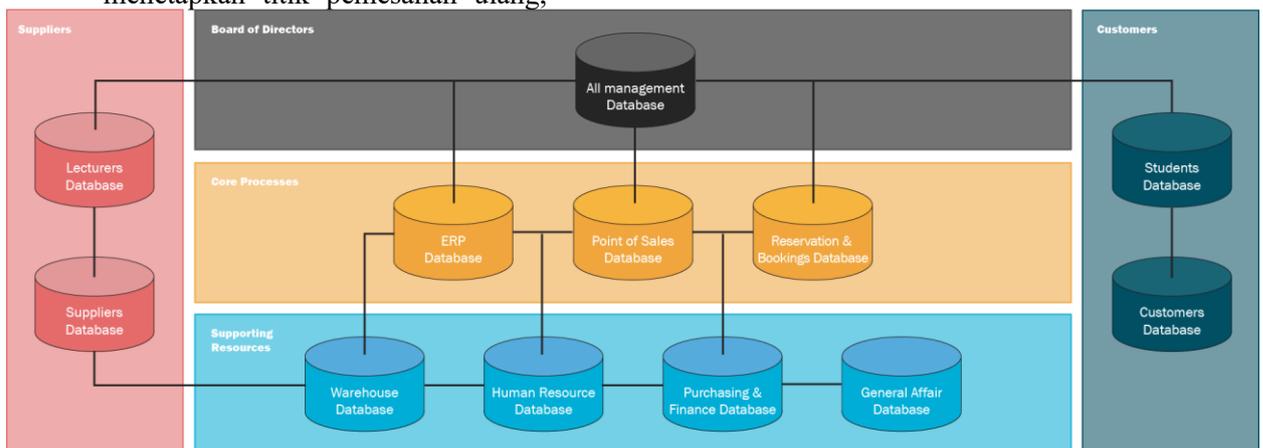
fokus pada kegiatan yang memberikan nilai tambah lebih tinggi, dan membantu memstandarisasi proses di seluruh organisasi, memastikan konsistensi dan mengurangi risiko kesalahan dan ketidakefisienan.

- Aplikasi Reservasi dan Monitoring merupakan sistem terpusat untuk mengelola reservasi dan memantau penggunaan sumber daya. Selain mengelola reservasi, aplikasi ini juga memungkinkan pemantauan penggunaan dan ketersediaan sumber daya. Aplikasi ini dapat membantu bisnis mengoptimalkan penggunaan sumber daya, meningkatkan efisiensi, dan meningkatkan pengalaman pelanggan secara keseluruhan.
- Sistem Point of Sales (POS) adalah kombinasi perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan untuk mengotomatiskan transaksi penjualan antara bisnis dan pelanggan mereka. Ini mencakup komputer, laci kasir, printer struk, dan pemindai kode batang untuk memproses pembayaran, melacak inventaris, dan mengelola informasi pelanggan. Fungsi utama dari sistem POS adalah untuk menyederhanakan proses penjualan dengan mengotomatiskan tugas-tugas seperti menghitung biaya, menerapkan diskon, dan memproses pembayaran. Sistem ini juga mengelola inventaris dengan melacak tingkat produk, menetapkan titik pemesanan ulang,

dan menghasilkan peringatan ketika inventaris rendah. Sistem kami dapat menyimpan data pelanggan seperti riwayat pembelian dan informasi kontak untuk mempersonalisasi upaya pemasaran dan meningkatkan layanan pelanggan. Sistem POS menyediakan data dan wawasan real-time untuk membantu bisnis membuat keputusan yang terinformasi tentang operasi mereka dan meningkatkan pengalaman pelanggan.

### 3.4 Arsitektur Data

Arsitektur data adalah aspek penting dari arsitektur perusahaan yang berfokus pada desain dan struktur sistem penyimpanan dan pengelolaan data organisasi. Arsitektur data yang dirancang dengan baik dapat memberikan manfaat seperti kualitas data yang lebih baik, aksesibilitas dan integrasi data yang lebih baik, dukungan untuk analisis data yang lebih kompleks, dan peningkatan kinerja. Desain arsitektur database dimulai dengan pemodelan data dan melibatkan pembuatan skema fisik, optimalisasi kueri, serta memastikan keamanan dan privasi data. Memahami kebutuhan data, sumber data, dan pola penggunaan data organisasi sangat penting dalam menciptakan arsitektur database yang kokoh. Gambar 5 menunjukkan basis data yang diperlukan untuk industri institut desain yang akan dibagi menjadi 5 kategori berbeda, yaitu pemasok, B.O.D, Proses Inti, Sumber Daya Pendukung, dan Pelanggan.

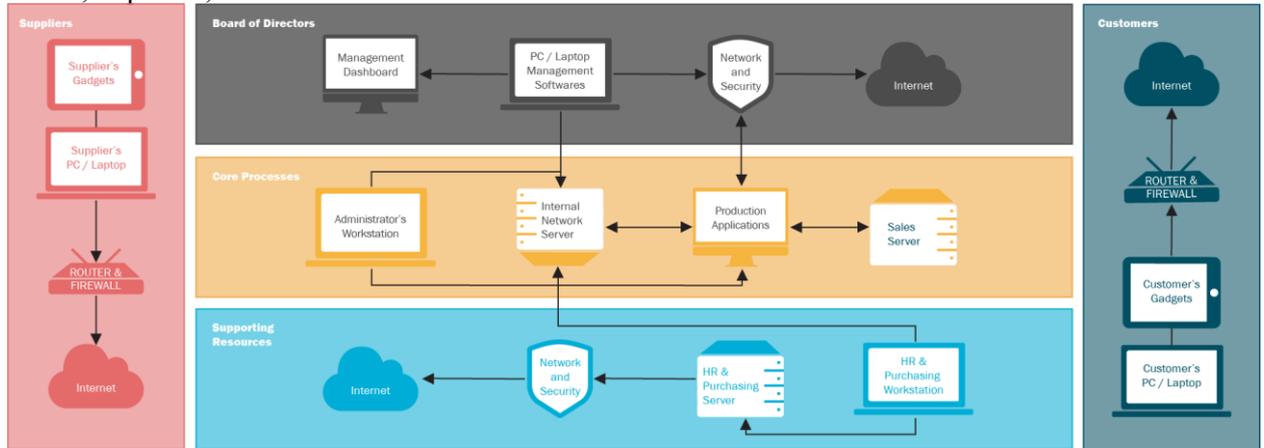


Gambar 5. Arsitektur Data Institut desain.

### 3.5 Teknologi Arsitektur

Pada Gambar 6, ditunjukkan bagaimana Arsitektur Teknologi terhubung dengan perangkat keras, menggabungkan Arsitektur Bisnis, Aplikasi, dan Database. Gambar 6

menunjukkan teknologi perangkat lunak dan perangkat keras yang diperlukan yang akan digunakan dan dipantau oleh institute desain.

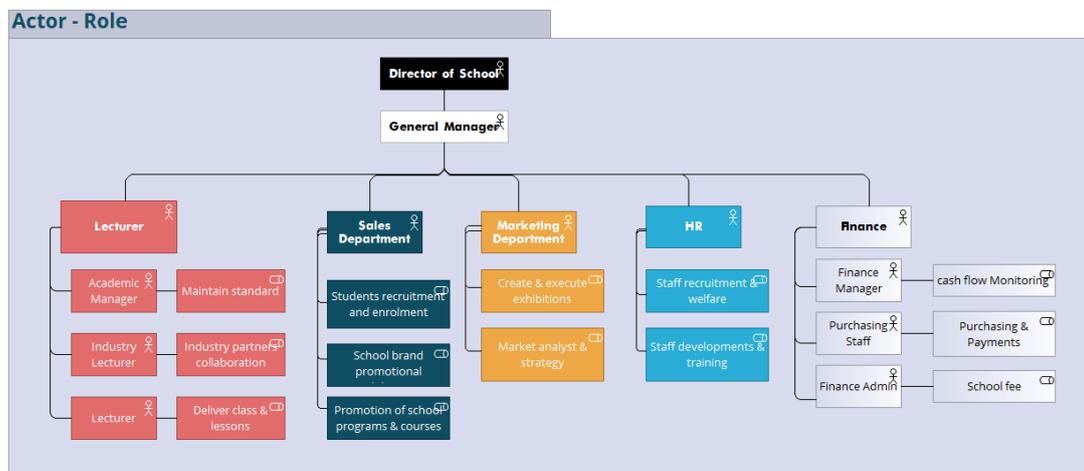


Gambar 6. Desain teknologi institut desain

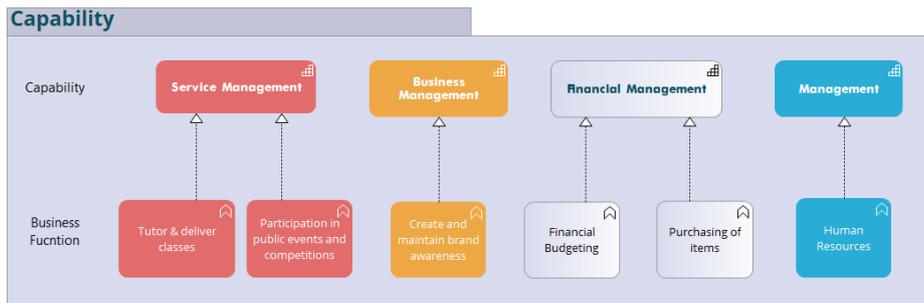
### 3.6 Penggunaan ArchiMate

ArchiMate adalah bahasa dan notasi standar untuk menggambarkan dan menganalisis sebuah organisasi, termasuk aplikasi, infrastruktur teknis, proses bisnis, aliran informasi, dan interaksi antara elemen-elemen tersebut. Ini menyediakan bahasa dan notasi yang umum dan dapat dengan mudah dipahami oleh para pemangku kepentingan di berbagai departemen dan disiplin. Ini membantu meningkatkan proses pengambilan keputusan, mengidentifikasi

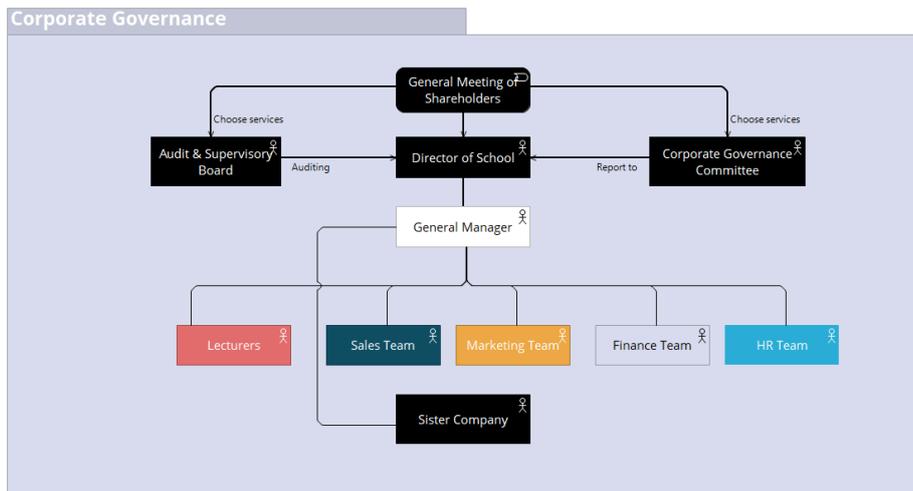
area untuk perbaikan, dan menyelaraskan strategi bisnis dan TI untuk mendukung arsitektur perusahaan Anda. Dengan menggunakan perangkat lunak ArchiMate, institut desain dapat melihat hubungan keseluruhan antara kemampuan peran aktor seperti yang ditunjukkan dalam Gambar 7 & Gambar 8. Selain itu, ArchiMate dapat membuat Gambar Tata Kelola Perusahaan di Gambar 9 dan juga Diagram Dekomposisi Fungsional di Gambar 10.



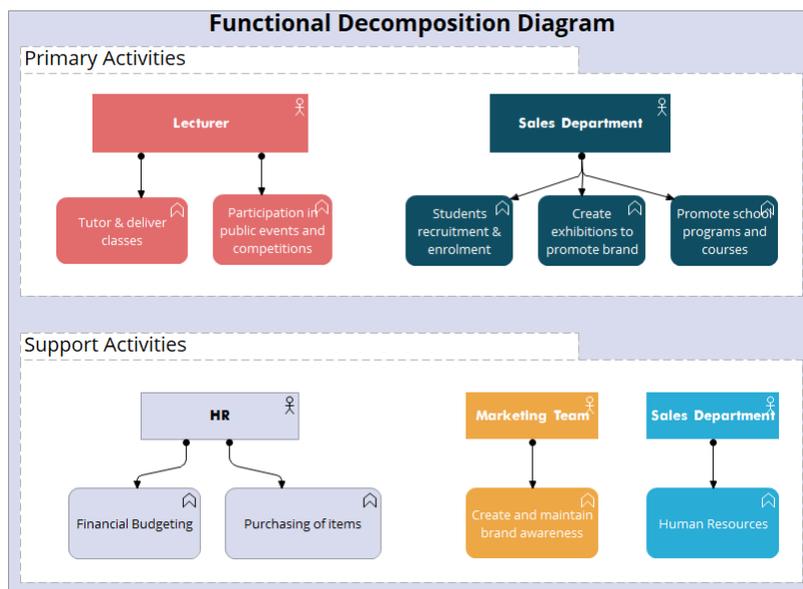
Gambar 7. Aktor dan Role Diagram



Gambar 8. Diagram Kapabilitas



Gambar 9. Diagram Tata Kelola Perusahaan



Gambar 10. Diagram Dekomposisi Fungsional

## 5. Simpulan

Secara keseluruhan, menerapkan *Digital Enterprise Architecture* (DEA) di institut desain dapat menghasilkan beberapa hasil positif. Dengan meninjau secara komprehensif operasi kampus, penerapan

DEA dapat membantu mengidentifikasi ketidakefisienan, mengurangi biaya, dan meningkatkan kinerja secara keseluruhan. Ini meliputi peningkatan penawaran program sarjana, menyederhanakan proses administratif, meningkatkan pengalaman mahasiswa, dan menyelaraskan tujuan dan

objektif kampus dengan sumber daya dan kemampuan yang dimiliki. DEA juga memungkinkan pemantauan dan perbaikan berkelanjutan, sehingga kampus tetap responsif terhadap kondisi yang berubah dan tren yang muncul. Secara keseluruhan, DEA dapat membantu perguruan tinggi meningkatkan daya saing, meningkatkan kemandirian keuangan, dan melayani pemangku kepentingan dengan lebih baik.

## 6. Referensi

- Athia, I., Saraswati, E., & Normaladewi, A. (2018). Penerapan Business Model Canvas (Bmc) Untuk Mendorong Mindset Kewirausahaan Di Kalangan Mahasiswa Universitas Islam Malang. *Jurnal Ketahanan Pangan*, 2(1), 66–75.
- Chudra, G., Indrajit, R. E., & Dazki, E. (2023). *Arsitektur Perusahaan Untuk Mro Pesawat Di Indonesia Menggunakan Business Model Canvas*.  
<https://doi.org/10.33372/stn.v9i1.968>
- Gunawan, V., Indrajit, R. E., & Dazki, E. (2021). Desain Enterprise Architecture untuk Taman Hiburan di Indonesia dengan Archimate. *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 7(2), 102–112.  
<https://doi.org/10.33372/stn.v7i2.742>
- Guntara, A., Saepiani, A., Fadil, I., & Supriadi, F. (2020). Enterprise Information System Planning Using TOGAF Architecture Development Method on XYZ College. *2020 8th International Conference on Cyber and IT Service Management, CITSM 2020*.  
<https://doi.org/10.1109/CITSM50537.2020.9268798>
- Haludin, G., Indrajit, R. E., Dazki, E., & Pradita, U. (2022). Enterprise Architecture for Heavy Equipment Dealer in Arsitektur Perusahaan Untuk Dealer Alat Berat Di Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 3(4), 939–948.  
<http://jutif.if.unsoed.ac.id/index.php/jurnal/article/view/270%0Ahttp://jutif.if.unsoed.ac.id/index.php/jurnal/article/download/270/151>
- Li, W. (2021). Design of smart campus management system based on internet of things technology. *Journal of Intelligent and Fuzzy Systems*, 40(2), 3159–3168.  
<https://doi.org/10.3233/JIFS-189354>
- Mangla, N. (2021). Working in a pandemic and post-pandemic period – Cultural intelligence is the key. *International Journal of Cross Cultural Management*, 21(1), 53–69.  
<https://doi.org/10.1177/14705958211002877>
- Sopian, A., Karlina, H., Saefurridjal, A., & Fatkhullah, F. K. (2023). Enterprise Architecture on Moral-based School Education Information Systems. *Sinkron*, 8(1), 178–187.  
<https://doi.org/10.33395/sinkron.v8i1.11974>
- Utomo, H. P., Bon, A. T., & Hendayun, M. (2019). SAMR as a framework for modeling of academic information system in higher education institution toward education 3.0. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering*, 8(11 Special issue 2), 283–287.  
<https://doi.org/10.35940/ijitee.K1044.09811S219>
- Virantina, Y., Saputra, H., Rahman, K., & Rachmawati, E. M. (2020). Digital Enterprise Architecture to Support Effective and Efficient Statistical Production. *2020 Asia-Pacific Statistics Week, United Nations*, 1(June), 15–20.
- Vyas, L. (2022). “New normal” at work in a post-COVID world: work–life balance and labor markets. *Policy and Society*, 41(1), 155–167.  
<https://doi.org/10.1093/polsoc/puab011>
- Zhang, Z., Cao, T., Shu, J., & Liu, H. (2022). Identifying key factors affecting college students’ adoption of the e-learning system in mandatory blended learning environments. *Interactive Learning Environments*, 30(8), 1388–1401.  
<https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1723113>