

PERANCANGAN FRAMEWORK ZACHMAN KEPENDUDUKAN BERBASIS WEB

¹Cecep Kurnia Sastradipraja, ²Hani Fatimah

¹Program Studi Manajemen Informatika, ²Program Studi Sistem Informasi

¹Politeknik Piksi Ganesha, ²Universitas Nusa Putra

¹Jl. Jend. Gatot Subroto No. 301, Bandung, ²Jl. Raya CibolangKaler No. 21 Kab.Sukabumi

¹sastradipraja@gmail.com, ²hani@gmail.com

Korespondensi : ¹sastradipraja@gmail.com

ABSTRAK

Desa Titisan merupakan salah satu desa yang belum dapat memanfaatkan Teknologi Komputer secara optimal dalam pengelolaan berbagai macam data seperti data kependudukan, permohonan surat, dan data keluarga di mana data-data tersebut masih berbasis manual dengan menggunakan Microsoft Excel dan Microsoft Word.cara yang terbilang masih manual tersebut memberikan masalah seperti lambatnya dalam pembuatan laporan kependudukan,dan laporan pembuatan permohonan surat.sehingga dapat menyulitkan admin dalam melakukan penginputan data kependudukan. Selain itu, desa titisan belum memiliki sistem yang akan membantu aparat desa untuk mempermudah melakukan penginputan data kependudukan dengan memberikan kemudahan dalam mengelola berbagai macam data kependudukan secara otomatis.tujuan untuk membangun sebuah sistem pelayanan kependudukan ini dapat memberikan pelayanan yang lebih baik kepada warga desa.oleh sebab itu dibutuhkan perancangan Sistem Informasi pelayanan kependudukan menggunakan framework zachman dengan kebutuhan yang ada di desa,sehingga sasaran yang diinginkan desa dapat terpenuhi.dan dapat menghasilkan sebuah sistem Informasi pelayanan kependudukan yang lebih baik dan dapat diakses oleh semua warga desa titisan,kecamatan sukalarang,kabupaten sukabumi.

Kata Kunci: Perancangan, Sistem Informasi, Framework Zachman, PHP, MySQL.

ABSTRACT

Titisan village is one of the villages that has not been able to optimally utilize computer technology in managing various kinds of data such as population data, letter requests, and family data where the data is still manually based using Microsoft Excel and Microsoft Word. The manual presents problems such as the slow pace of making population reports, making letter requests so that it can make it difficult for admins to enter population data. In addition, Titisan village does not yet have a system that will help village officials to make inputting population data easier by providing convenience in managing various kinds of population data automatically. The aim of building a population service system can provide better services to villagers. because it is necessary to design a population service information system using the zachman framework with existing needs in the village so that the targets desired by the village can be fulfilled and can produce a better population service information system that can be accessed by all residents of the village of Titisan, Sukalarang sub-district, Sukabumi district.

Keywords: Design, Information Systems, Zachman Framework, PHP, MySQL.

I. PENDAHULUAN

Pemerintah desa sebagai penyelenggara pemerintahan dilaksanakan kepala desa yang dibantu oleh perangkat desa sebagai unsur penyelenggara pemerintahan desa. Dalam kehidupan bernegara, pemerintahan sangat dibutuhkan untuk mengatur rakyat, mengayomi rakyat, serta memenuhi kebutuhan rakyat karena sifat hakikat negara memiliki sifat memaksa, monopoli, dan mencakup keduanya. Dengan adanya pemerintahan, semua wilayah dan batasbatasnya dapat dikontrol dan diawasi serta dapat diatur dengan mudah. Setiap wilayah memiliki pemerintahan dan perangkat pemerintahannya sendiri mulai dari desa, kelurahan, kecamatan, kabupaten, provinsi, dan pemerintah pusat. Oleh sebab itu, penting bagi kita untuk mengetahui pemerintah desa dan perangkatnya yang dibahas dalam bab pembahasan [1].

Desa titisan merupakan salah satu desa yang belum dapat memanfaatkan teknologi komputer secara optimal dalam pengelolaan berbagai macam data seperti data kependudukan, permohonan surat, dan data keluarga di mana data-data tersebut masih berbasis manual dengan menggunakan buku, Microsoft Excel dan Microsoft Word. cara yang terbilang masih manual tersebut memberikan masalah seperti lambatnya dalam pembuatan laporan kependudukan, pembuatan permohonan surat sehingga dapat menyulitkan admin dalam melakukan penginputan data kependudukan. Selain itu, desa titisan belum memiliki sistem yang akan membantu aparat desa untuk mempermudah melakukan penginputan data kependudukan dengan memberikan kemudahan dalam mengelola berbagai macam data kependudukan secara otomatis.

Tujuan untuk membangun sebuah sistem pelayanan kependudukan ini dapat memberikan pelayanan yang lebih baik kepada warga desa. oleh sebab itu dibutuhkan perancangan Sistem Informasi pelayanan kependudukan menggunakan framework zachman dengan kebutuhan yang ada di desa sehingga sasaran yang diinginkan desa dapat terpenuhi. dan dapat menghasilkan sebuah sistem Informasi pelayanan kependudukan yang lebih baik dan dapat diakses oleh semua warga desa titisan, kecamatan sukalarang, kabupaten sukabumi. Dengan hal yang terjadi saat ini sesuai dengan

ketentuan yang ada maka perlu untuk membangun sebuah sistem informasi pelayanan kependudukan dengan sistem berbasis web. oleh karena itu peneliti membuat sebuah aplikasi pelayanan kependudukan agar pengaksesan pelayanan kependudukan yang ada di desa titisan akan menjadi lebih mudah, cepat, dan akurat. dengan adanya sistem ini dapat meningkatkan kemajuan pelayanan kependudukan yang ada di desa titisan. dikarenakan informasi yang lebih mudah diketahui dan dapat diakses oleh masyarakat luas. oleh karena itu di perlukan perancangan untuk membangun sistem informasi pelayanan kependudukan dengan menggunakan model framework zachman, karena framework zachman merupakan salah satu perancangan sistem dimana di dalam metode ini perencanaan dilakukan dengan langkah-langkah yang sistematis, mudah dipahami dan dapat dijadikan untuk pengembangan sistem informasi pelayanan kependudukan. dengan menggunakan framework zachman dapat diperoleh informasi secara detail tentang bagaimana sistem informasi pelayanan kependudukan itu dirancang, dengan segala kebutuhan baik data, sumber daya manusia dan infrastruktur yang mendukung berjalannya sistem informasi pelayanan kependudukan tersebut.

Maka dibuatnya sebuah Sistem informasi pelayanan kependudukan dapat membantu dalam proses pelayanan kependudukan pada masyarakat. Dengan demikian pihak petugas akan lebih efektif dalam memberikan informasi kepada masyarakat.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian terkait

Mafatihus Solehah (2011). Melakukan penelitian dengan judul "Perencanaan Sistem Informasi Di Fakultas Teknologi Industri Universitas Ahmad Dahlan Menggunakan Kerangka Kerja Zachman" Penelitian ini bertujuan untuk Menghasilkan model perencanaan arsitektur untuk pengelolaan dan pengembangan sistem informasi bagi kepentingan layanan terhadap publik atau mahasiswa menggunakan perancangan arsitektur enterprise serta membangun model perencanaan arsitektur enterprise yang terdiri dari model proses bisnis berdasarkan analisis kondisi terakhir, arsitektur data, arsitektur aplikasi dan arsitektur teknologi [2].

Azhar Basir (2013). Melakukan penelitian dengan judul “Perancangan Enterprise Arsitektur Planning Produksi Gula Dengan Zachman Framework” (Studi Kasus : PG.Madu Baru Yogyakarta)”. Penelitian ini bertujuan pada bidang bina sarana tani dan strategi bisnis pengendalian persediaannya sehingga menghasilkan integrasi rancangan sistem yang berkaitan dengan proses bisnis Bina Sarana Tani [3].

2.2 Enterprise Arsitektur

Arsitektur enterprise menggambarkan rencana untuk mengembangkan sebuah sistem atau sekumpulan sistem. Pengorganisasian secara logic untuk proses bisnis utama dan kemampuan teknologi Informasi (TI) yang mencerminkan kebutuhan integrasi dan standarisasi model operasi. Kegunaan utama dari arsitektur enterprise adalah menginformasikan, memandu, dan membatasi keputusan bagi organisasi, khususnya dalam melakukan investasi teknologi informasi (TI) [4], [5].

2.3 Zachman Framework

Zachman Framework merupakan skema untuk melakukan klasifikasi pengorganisasian artifak enterprise Zachman Framework terdiri dari 6 kolom dan 6 baris. Tiap kolom merepresentasikan fokus, abstraksi, atau topik arsitektur enterprise, yaitu: data, fungsi, jaringan, manusia, waktu, dan motivasi. Tiap baris merepresentasikan perspektif berikut:

1. Perspektif Perencana: menetapkan konteks, latar belakang, & tujuan.
2. Perspektif Pemilik: menetapkan model konseptual dari enterprise
3. Perspektif Perancang: menetapkan model sistem informasi sekaligus menjembatani hal yang diinginkan pemilik & hal yang dapat direalisasikan secara teknis dan fisik.
4. Perspektif Pembangun: menetapkan rancangan teknis & fisik yang digunakan dalam mengawasi implementasi teknis dan fisik.
5. Perspektif Subkontraktor: menetapkan peran dan rujukan bagi pihak yang bertanggung jawab untuk melakukan pembangunan sistem informasi.

6. Perspektif Fungsional : merepresentasikan perspektif pengguna dan wujud nyata hasil implementasi [6], [7].

| | DATA | FUNCTION | NETWORK | PEOPLE | TIME | MOTIVATION | |
|--|--|---|--|---|---|--|--|
| SCOPE (CONTEXTUAL) | Use of Things Inherent in the Business | Use of Processes for the Business Purpose | Use of Resources within the Business Domain | Use of Organizations Inherent to the Business | Use of Events Significant to the Business | Use of Motives Significant to the Business | SCOPE (CONTEXTUAL) |
| Planner | Planner = One of external things | Function = One of Business Processes | Network = Major Business Location | People = Major Organizations | Time = Major Business Event | Motivation = Major Use Case or Business Strategy | Planner |
| ENTERPRISE MODEL (CONCEPTUAL) | e.g. Business Model | e.g. Business Process Model | e.g. Business Location Model | e.g. Organizational Chart | e.g. Business Schedule | e.g. Business Plan | ENTERPRISE MODEL (CONCEPTUAL) |
| Owner | Owner = Business Entity Plan = Business Plan/Strategy | Process = Business Process Plan = Business Process | Nodes = Business Location Link = Business Linkage | People = Organization Unit Plan = Organizational Chart | Time = Business Event Cycle = Business Cycle | Goal = Business Strategy Plan = Business Strategy | Owner |
| SYSTEM MODEL (LOGICAL) | e.g. Information Model | e.g. Information Processing | e.g. Information System Architecture | e.g. Human Resource Allocation | e.g. Processing Method | e.g. Information Use Model | SYSTEM MODEL (LOGICAL) |
| Designer | Designer = Data Modeler Plan = Data Model/View | Process = Application Function Plan = Functional Decomposition | Nodes = Information Resource Link = Information Linkage | People = Role Plan = Role Plan | Time = System Cycle Cycle = Processing Cycle | Plan = Information Use Model Plan = Information Use Model | Designer |
| TECHNOLOGY MODEL (PHYSICAL) | e.g. Physical Data Model | e.g. Physical Function | e.g. Technology in Business | e.g. Information Resource Allocation | e.g. Physical Resource | e.g. Physical Use Model | TECHNOLOGY MODEL (PHYSICAL) |
| Builder | Builder = System Architect Plan = System Architecture | Process = Computer Function Plan = Data Architecture | Nodes = Hardware System Link = Data Linkage | People = Role Plan = Role Plan | Time = Resource Cycle Cycle = Processing Cycle | Plan = Information Use Model Plan = Information Use Model | Builder |
| DETAILED REPRESENTATION (OUT OF CONTEXT) | e.g. Data Definition | e.g. Program | e.g. Network Architecture | e.g. System Architecture | e.g. Thing Definition | e.g. Role Definition | DETAILED REPRESENTATION (OUT OF CONTEXT) |
| Sub-Contractor | Sub-Contractor = Data Modeler Plan = Data Model/View | Process = Language Text Plan = Program | Nodes = Hardware System Link = Data Linkage | People = Role Plan = Role Plan | Time = Resource Cycle Cycle = Processing Cycle | Plan = Information Use Model Plan = Information Use Model | Sub-Contractor |
| FUNCTIONING ENTERPRISE | e.g. DATA | e.g. FUNCTION | e.g. NETWORK | e.g. ORGANIZATION | e.g. SCHEDULE | e.g. MOTIVE | FUNCTIONING ENTERPRISE |

Gambar 1. Kerangka Kerja Zachman [8]

Zachman Framework (ZF) merupakan salah satu framework untuk pengembangan enterprise architecture yang diperkenalkan oleh Zachman. Kerangka kerja ini merupakan suatu alat bantu yang dikembangkan untuk memotret arsitektur organisasi dari berbagai sudut pandang dan aspek, sehingga didapatkan gambaran organisasi secara utuh [9]. ZF untuk arsitektur enterprise dapat diilustrasikan pada Gambar 1 yang terdiri dari 6 (enam) kolom dan 6 (enam) baris. Secara umum tiap kolom merepresentasikan fokus, abstraksi atau topik enterprise architecture, yaitu: What (data), How (fungsi), Where (jaringan), Who (orang), When (waktu), Why (motivasi). Keenam baris menyajikan enam pandangan (perspektif), sebagaimana yang dipandang oleh planner, owner, designer, builder, implementer dan user [10].

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode analisis

Metode Analisis yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan Framework Zachman kolom yang terdiri dari *What* (Data), *How* (Proses), *Where* (Lokasi), *Who* (Orang), dan *When* (Waktu).

1. Kolom Data (*What*)

Kolom ini berfokus pada hubungan antar entitas dengan menjabarkan relasi data yang satu dengan yang lain agar dapat menggambarkan kebutuhan Desa Titisan yang harus dijaga

a. Perspektif *Scope (Planning)*

Mendefinisikan cakupan arsitektur enterprise dengan memaparkan daftar entitas atau data yang penting bagi Desa Titisan atau bagi solusi masalah-masalah tertentu. Model yang dihasilkan berupa deskripsi tekstual dari kelas-kelas dari entitas bisnis. Bagian ini belum mendefinisikan keterkaitan entitas.

b. Perspektif *Owner (Enterprise Model)*

Mendefinisikan model *enterprise* dengan memaparkan kebutuhan Desa Titisan Kecamatan Sukalarang Kabupaten Sukabumi terhadap data dengan menjelaskan bagaimana cara entitas yang telah ditentukan pada perspektif *Planner* berhubungan dalam menjalankan proses pada Sistem Informasi Kependudukan. Artifak yang digunakan adalah *Flowmap* dan *Use Case Diagram*.

c. Perspektif *Designer (System Model)*

Mendefinisikan model sistem bagi data dengan mengidentifikasi model data logis. Artifak yang digunakan adalah *Class Diagram*.

2. Kolom Fungsi (*How*)

Kolom ini berfokus pada proses dan fungsi yang dihasilkan dengan menjelaskan keseluruhan proses yang terjadi di dalam Desa Titisan, proses kegiatan dalam pemenuhan kebutuhan stakeholder, dan proses *input* serta *output* yang terjadi pada organisasi.

a. Perspektif *Scope (Planning)*

Mendefinisikan cakupan arsitektur *enterprise* dengan memaparkan daftar proses-proses bisnis yang ada di Desa Titisan. Bagian ini belum mendefinisikan keterkaitan entitas.

b. Perspektif *Owner (Enterprise Model)*

Mendefinisikan model *enterprise* dengan memaparkan model proses bisnis mencakup ketergantungan antara aktivitas-aktivitas proses yang berhubungan dengan Sistem Informasi Kependudukan yang akan dibangun di Desa Titisan Kecamatan

Sukalarang Kabupaten Sukabumi. Artifak yang digunakan adalah *Activity Diagram*.

c. Perspektif *Designer (System Model)*

Mendefinisikan model sistem fungsi dengan mengidentifikasi rancangan proses Sistem Informasi Kependudukan yang terjadi di dalam Desa Titisan secara lebih detail.

3. Kolom Jaringan (*Where*)

Kolom ini berfokus pada berbagai node dan link yang menjelaskan lokasi operasional dari Desa Titisan, struktur bangunan hingga peta instalasi jaringan yang dimiliki oleh Desa tersebut serta memberikan gambaran mengenai arus informasi dan pekerjaan dalam *enterprise*.

a. Perspektif *Scope (Planning)*

Mendefinisikan cakupan arsitektur *enterprise* dengan memaparkan daftar lokasi dari organisasi. Model yang dihasilkan berupa deskripsi tekstual dari lokasi organisasi utama. Bagian ini belum mendefinisikan keterkaitan entitas.

b. Perspektif *Owner (Enterprise Model)*

Mendefinisikan model *enterprise* dengan memaparkan model jaringan *enterprise* berupa desain jaringan yang telah diterapkan pada SMA PL Don Bosko Semarang.

c. Perspektif *Designer (System Model)*

Mendefinisikan arsitektur jaringan logis yang terdiri dari desain topologi jaringan usulan yang akan diterapkan pada Desa Titisan Kecamatan Sukalarang Kabupaten Sukabumi.

4. Kolom Orang (*Who*)

Menurut struktur dan tanggung jawab yang ada di Desa Titisan, kolom ini berfokus pada peran dan tanggung jawab dalam mendeskripsikan alokasi sumber daya manusia atau orangnya dalam *enterprise* serta pekerjaan yang dilaksanakan mereka.

a. Perspektif *Scope (Planning)*

Mendefinisikan cakupan arsitektur *enterprise* dengan memaparkan daftar organisasi atau agen-agen yang penting bagi proses Kependudukan yang ada di Desa Titisan. Bagian ini belum mendefinisikan pekerjaan yang dilakukan.

b. Perspektif *Owner (Enterprise Model)*

Menjelaskan siapa saja sumber daya manusia atau orang-orang yang akan ditugaskan oleh *owner* untuk membangun

dan mengelola Sistem Informasi Kependudukan.

c. *Perspekif Designer (System Model)*

Mendefinisikan arsitektur *enterprise* yang menggambarkan rancangan manual interface aplikasi dari Sistem Informasi Kependudukan di Desa Titisan yang menjelaskan bagaimana aplikasi dapat berinteraksi dengan user.

5. Kolom Waktu (*When*)

Berfokus pada siklus waktu yang berguna untuk mendeskripsikan waktu terjadinya proses dalam Desa Titisan yang memiliki relasi dalam membangun kriteria kinerja dan tingkat kualitatif sumber daya Desa tersebut.

a. *Perspektif Scope (Planning)*

Mendefinisikan cakupan arsitektur *enterprise* dengan memaparkan daftar kejadian yang signifikan bagi Desa Titisan.

b. *Perspektif Owner (Enterprise Model)*

Membahas mengenai jadwal kegiatan pembangunan Sistem Informasi Kependudukan di Desa Titisan. Artifacts yang digunakan adalah *GANTT Chart*.

c. *Perspekif Designer (System Model)*

Membahas mengenai detail jadwal perancangan model Sistem Informasi Kependudukan pada Desa Titisan. Artifacts yang digunakan adalah *GANTT Chart*.

6. Kolom Motivasi (*Why*)

Berfokus pada visi, misi, dan tujuan Desa Titisan yang menjabarkan motivasi dan tujuan akhir beserta strategi dan metode pencapaian yang digunakan Desa tersebut.

a. *Perspektif Scope (Planning)*

Menjabarkan visi dan misi Desa Titisan

b. *Perspektif Owner (Enterprise Model)*

Mendefinisikan model *enterprise* dengan memaparkan alasan yang diharapkan terkait dengan pengadaan dan perancangan Sistem Informasi Kependudukan pada Desa Titisan

c. *Perspekif Designer (System Model)*

Mendefinisikan aturan yang diterapkan dalam perancangan Sistem Informasi Kependudukan Desa Titisan

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian Sistem Informasi Pelayanan Kependudukan dilaksanakan pada tanggal 10

Januari 2020 di Desa Titisan, Kecamatan Sukalarang, Kab. Sukabumi.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Kualitas data yang digunakan dalam penelitian ini juga ditentukan oleh cara pengumpulan data. Dari beberapa teknik pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik sebagai berikut:

1. Observasi / pengamatan langsung dilapangan

Peneliti melakukan observasi di desa titisan kecamatan sukalarang.

2. Wawancara (Interview)

Penelitian ini mewawancarai aparat desa yang terkait dengan masalah kependudukan, yaitu kepala desa dan sekretaris desa.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian sistem informasi kependudukan adalah menggunakan angket tertutup, dimana responden selain bisa menggunakan tanda cek (√) pada kolom atau tempat yang sesuai dibawah ini merupakan tabel uraian instrument yang diajukan kepada responden yang merupakan tabel instrument untuk pengguna sistem informasi dimana penggunaanya adalah sekretaris desa, ketua rukun warga, ketua rukun tetangga, dan masyarakat desa Titisan, kecamatan sukalarang, Kabupaten sukabumi.

Tabel 1. Angket Pengguna Sistem Informasi Pelayanan Kependudukan

| No | Aspek | Nomor | Jumlah |
|--------|---|-------|--------|
| 1 | Kemudahan penggunaan awal sistem | 1 | 1 |
| 2 | Tampilan dari sistem informasi pelayanan kependudukan | 2 | 1 |
| 3 | Tulisan(teks) dan warna | 3,4 | 2 |
| 4 | Komunikatif | 5,6 | 2 |
| 5 | Kendala dan kelayakan sistem | 7,8,9 | 4 |
| Jumlah | | | 9 |

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengelompokan Data Sesuai Framework Yang Digunakan

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah dikumpulkan dengan menggunakan observasi, wawancara dan kuisioner maka selanjutnya dilakukan proses pemetaan masalah ke dalam kerangka Zachman Framework untuk menghasilkan rancangan sistem yang dibutuhkan, setelah peta masalah didapatkan maka selanjutnya masalah-masalah tersebut akan disusun dalam kerangka matriks Zachman, dan diuraikan ke setiap isi dari sel pada baris pertama zachman hingga baris ke empat matrik zachman.

| | What Data | How Proses | Where Jaringan | Who Orang |
|-----------------------------|---|---|---|---|
| Contextual scope | - data det keluarga -data keluarga -data mutasi warga -data surat -data detail warga -data v mutasi warga -data warga | -login -cari data penduduk -cari data laporan | Jaringan internet online | -admin -penduduk -sekretaris desa |
| Conceptual/business process | Use case diagram | Proses konsep sistem informasi pelayanan kependudukan | Use case diagram | -admin -penduduk -sekretaris desa |
| Logical sistem model | Class diagram | Activity diagram | | Daftar profil dan hak akses |
| Physical/technology model | Menjelaskan tentang menu dan dialog kontak yang digunakan | Menjelaskan tentang menu dan dialog kontak yang digunakan | Menjelaskan tentang menu dan dialog kontak yang digunakan | Gambaran interface system |

Gambar 2. Perancangan Disain penelitian dengan Zachman Framework

4.2 Perancangan arsitektur

1. Kolom Data (*What*)

Berfokus pada hubungan antarentitas dengan menjabarkan relasi data yang satu dengan yanglain agar dapat menggambarkan kebutuhan Desa Titisan yang harus dijaga.

a. Perspektif *Scope (Planning)*

Perspektif ini memaparkan daftar entitas atau data-data yang penting bagi Desa Titisan bagi solusi masalah-masalah tertentu.

4.3 Perspektif *Owner (Enterprise Model)*

Perpektif ini memaparkan kebutuhan Desa Titisan terhadap data dengan menjelaskan bagaimana cara entitas yang telah ditentukan pada perspektif *Planner* berhubungan dalam

menjalankan proses pada Sistem Informasi yang dimodelkan dengan *Use Case Diagram*.

4.4 Kolom Proses (*How*)

Kolom ini akan berfokus pada proses dan fungsi yang dihasilkan dengan menjelaskan keseluruhan proses yang terjadi di dalam Desa Titisan, proses kegiatan dalam pemenuhan kebutuhan stakeholder,dan proses *input* serta *output* yang terjadi pada organisasi Kependudukan..

4.5 Kolom Jaringan (*Where*)

Kolom ini berfokus pada berbagai node dan link yang menjelaskan lokasi operasional dari Desa Titisan, struktur bangunan hingga peta instalasi jaringan yang dimiliki oleh Desa tersebut serta memberikan gambaran mengenai arus informasi dan pekerjaan dalam *enterprise*.

4.6 Kolom Orang (*Who*)

Kolom ini berfokus pada peran dan tanggung jawab dalam mendeskripsikan alokasi sumberdaya manusia atau orang di Desa Titisan serta pekerjaan yang dilaksanakan mereka.

4.7 Kolom Waktu (*When*)

Kolom ini mendeskripsikan waktu terjadinya proses dalam Desa Titisan yang memiliki relasi dalam membangun kriteria kinerja dan tingkat kualitatif sumber daya Desa tersebut.

4.8 Kolom Motivasi (*Why*)

Kolom ini berfokus pada visi, misi, dan tujuan Desa Titisan yang menjabarkan motivasi dan tujuan akhir beserta strategi dan metode pencapaian yang digunakan Desa Titisan tersebut.

4.9 Perancangan User Interface

1. Perancangan *Interface Login*

Rancangan *interface Login* untuk admin masuk ke sistem informasi pelayanan kependudukan digambarkan pada gambar berikut:

pengembangan selanjutnya diharapkan dapat membuat sistem informasi kependudukan yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sugiman, "Pemerintahan Desa", Binamulia Hukum, Vol. 7 No. 1, Juli 2018.
- [2] M. Sholihah, Husniati, "Perencanaan Sistem Informasi fakultasTeknologi Industri UAD berbasis Enterprise Architecture Planning", Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan, 2011.
- [3] A. Basir, "Perancangan Enterprise Arsitectur Planning Produksi Gula dengan Zachman Framework" (Studi Kasus : PG.Madu Baru Yogyakarta)", Teknik Informatika Universitas Ahmad Dahlan : Yogyakarta, 2013.
- [4] I. Safarina, I. K. Raharjana, & E. Purwanti, "Perencanaan Arsitektur Perusahaan Untuk Pengelolaan Aset di PT.Musdalifah Group Menggunakan Kernagka Kerja Zachman". Journal of Information System Engineering and Business Intelligence, Vol 1, No. 2, 2015.
- [5] A.W. Sudrajat, "Penerapan Framework Zachman dalam Perancangan Arsitektur Sistem Manajemen Penyusunan anggaran Keuangan Daerah (Studi Kasus UPTD Graha Teknologi Sriwijaya)", Citec Journal. Vol 2, No. 1, 2014.
- [6] I.L. Sardi, K. Surendro, "Rekomendasi Perancangan Arsitektur Enterprise Pascamerger (Studi Kasus Universitas Telkom). Journal on Computing. Vol 1, No. 1, 2016.
- [7] R. Supardi, "Pengembangan Arsitektur Enterprise Sistem Informasi Menggunakan EAP Pada Perguruan Tinggi (Studi kasus Di Universitas Dehasen Bengkulu). Jurnal Media Infotama. Vol 12, No. 1, 2016.
- [8] A. Tarmuji, A., Hastiany, "Pembuatan Enterprise Architecture Dengan Mnggunakan Kerangka Kerja Zachman (Studi Kasus Pimpinan Pusat Muhamadiyah. Jurnal Informatika. Vol 7, No. 1, 2013.
- [9] E.B. Setiawan, "Pemilihan EA Framework", Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2009 SNATI , Yogyakarta, 2009.
- [10] U.Novianti, Tristiyanto, " Perencanaan Arsitektur Aplikasi Universitas Lampung Menggunakan Zachman Framework", Jurnal Komputasi, Vol 5 No. 1 , 2017.