

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Dalam era digital saat ini, teknologi informasi merupakan suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data seperti memproses, mendapatkan, menyusun, dan menyimpan data dengan berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas. Informasi yang dibutuhkan akan relevan, akurat, dan tepat waktu yang digunakan untuk keperluan pribadi, dan bisnis yang strategis untuk pengambilan keputusan (*Mengenal Teknologi: Teknologi Informasi - Google Buku*, t.t.).

Dengan banyaknya sebuah perusahaan yang sudah menggunakan teknologi atau dalam prosesnya sudah menggunakan digital. Teknologi Informasi merupakan aspek terpenting untuk membantu aktivitas Perusahaan. Perusahaan yang mampu menerapkan teknologi informasi dengan baik dan efisien, maka Perusahaan tersebut memiliki nilai bisnis dan efisiensi Tingkat yang tinggi. Dengan menerapkan teknologi informasi perusahaan mampu membuat perencanaan yang teliti baik dari sumber daya maupun hasil yang diinginkan, sehingga perusahaan memerlukan *enterprise architecture* untuk merancang integrasi teknologi informasi dengan aktivitas perusahaan (Utomo, 2014).

Enterprise architecture merupakan kumpulan metode, prinsip, dan model yang membantu untuk mendesain dan merealisasikan struktur organisasi, proses bisnis, sistem informasi dan infrastruktur pada perusahaan (Sari dkk., 2023). *Enterprise Architecture* dapat membantu organisasi dan Perusahaan mengurangi biaya dalam merancang dan mengembangkan sistem atau arsitektur IT. Dengan menggunakan *enterprise architecture* Perusahaan dapat menyelaraskan kebutuhan bisnis dengan teknologi.

Dalam penerapan *enterprise architecture* ini dalam suatu Perusahaan, digunakan sebuah framework untuk merancang berbagai tahapan dalam arsitektur tersebut, salah satu framework yang digunakan adalah TOGAF. *The Open Group Architecture Framework* (TOGAF) adalah framework yang dikembangkan pada tahun 1995 yang umum digunakan dalam membangun *enterprise architecture* yang dibuat oleh *The Open Group*. TOGAF menyediakan metodologi (metode

dan alat) untuk membantu produksi, penerimaan, pemeliharaan dan penggunaan dari enterprise architecture (Sari dkk., 2023).

Dengan menggunakan studi kasus dari Perusahaan Wahana Music Indonesia (WAMI). Wahana Musik Indonesia (WAMI) adalah sebuah badan usaha yang berperan sebagai Lembaga Manajemen Kolektif (LMK) atau *Collective Management Organization* (CMO). Lembaga ini bertugas mengelola eksploitasi karya cipta lagu, khususnya dalam hal pengumpulan royalti terkait Hak Mengumumkan (Performing Rights) (*Wahana Musik Indonesia Pedoman Mutu*, 2019). Berdasarkan hasil wawancara singkat, WAMI menghadapi tantangan serius dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk mendukung proses bisnis utamanya, WAMI masih mengandalkan sistem yang berbeda-beda disetiap divisi, tanpa adanya integrasi menyeluruh. Alur pertukaran informasi, termasuk pengelolaan logsheet (catatan penggunaan karya musik) masih dilakukan secara manual dan menggunakan dokumen fisik, yang menghambat kecepatan dan keakuratan proses bisnis.

Masalah ini semakin mendesak mengingat dinamika industri musik digital. Menurut IFPI *Global Music Report* (2023), lebih dari 70% pendapatan musik di Indonesia berasal dari platform digital seperti Spotify, Youtube, dan Apple Music. Volume data logsheet dari platform-platform ini meningkat secara eksponensial, dimana dalam satu bulan WAMI dapat menerima ribuan hingga jutaan baris data log penggunaan lagu. Tantangan yang dihadapi WAMI dalam mengelola *logsheet* seperti ketidakterstandarisasian format logsheet dari berbagai *Digital Service Provider* (DSP) yang mempersulit proses normalisasi dan validasi data, proses pencocokan data yang lambat akibat belum adanya sistem otomatisasi sehingga distribusi royalti sering mengalami keterlambatan, dan risiko kehilangan atau kerusakan data logsheet karena masih adanya pertukaran dokumen fisik antar divisi.

Dampak dari permasalahan ini tidak hanya bersifat teknis, namun sudah menyentuh aspek strategis bisnis WAMI. Ketidakmampuan untuk memproses logsheet secara efektif menyebabkan distribusi royalti tidak tepat waktu. Oleh karena itu, perancangan enterprise architecture berbasis TOGAF menjadi sangat

penting dan mendesak untuk WAMI. Arsitektur ini diharapkan mampu mengintegrasikan sistem informasi antar divisi, mengotomatiskan pengolahan *logsheets* serta memperkuat tata kelola data agar mendukung keberlanjutan bisnis WAMI di era musik digital.

I.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang mendasari penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana menganalisis kondisi eksisting proses bisnis dan sistem informasi pada Divisi Lisensi dan Bisnis WAMI dalam konteks integrasi dan transformasi digital?
- b. Bagaimana merancang enterprise architecture yang mencakup arsitektur bisnis, data, aplikasi, dan teknologi menggunakan framework TOGAF ADM untuk meningkatkan efisiensi, integrasi, dan akuntabilitas organisasi?

I.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Mengidentifikasi dan menganalisis kesenjangan antara kondisi eksisting sistem informasi dan proses bisnis dengan kebutuhan strategis Divisi HRGA Wahana Musik Indonesia (WAMI).
- b. Merancang Enterprise Architecture untuk Divisi HRGA yang mencakup arsitektur bisnis, data, aplikasi, dan teknologi menggunakan framework TOGAF 10, guna mendukung efisiensi operasional dan integrasi proses kerja.

I.4 Batasan Penelitian

Batasan masalah dari penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian ini difokuskan pada perancangan Enterprise Architecture berbasis TOGAF ADM, dengan ruang lingkup terbatas pada proses bisnis dan sistem informasi yang berjalan di Divisi Lisensi dan Bisnis Wahana Musik Indonesia (WAMI).

2. Penelitian ini hanya mencakup sampai perancangan *Enterprise Architecture* sehingga hasilnya berupa rancangan arsitektur dan hanya sampai fase migration *planning*.

I.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan teori yang telah dikaji selama pelaksanaan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Universitas Telkom, penelitian ini berfungsi sebagai langkah awal untuk membangun kerja sama dengan Wahana Musik Indonesia.
2. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan peluang untuk meningkatkan pengetahuan serta mengembangkan keterampilan dalam merancang *Enterprise Architecture* dengan menggunakan kerangka TOGAF ADM pada perusahaan Wahana Musik Indonesia