

Desain *Enterprise Architecture* untuk Taman Hiburan di Indonesia dengan Archimate

Viktor Gunawan¹, Richardus Eko Indrajit², Erick Dazki³

¹Universitas Pradita, viktor.gunawan@student.pradita.ac.id, Banten, Indonesia

²Universitas Pradita, eko.indrajit@pradita.ac.id, Banten, Indonesia

³Universitas Pradita, erick.dazki@pradita.ac.id, Banten, Indonesia

Informasi Makalah

Submit : Agustus 21, 2021

Revisi : November 17, 2021

Diterima : Desember 16, 2021

Kata Kunci :

Enterprise Architect

Taman Hiburan

Business Model Canvas

Archimate

Arsitektur aplikasi

Arsitektur data

Arsitektur teknologi

Abstrak

Taman hiburan perlu untuk mereview kembali strategi bisnisnya untuk dapat beradaptasi di masa new normal ini, dengan cara mengeksplor kembali *core business* perusahaan, memperkuat kerjasama dengan *business partner* dan *supplier*, memperluas segmentasi *market*, dan mengeksplorasi teknologi untuk dapat memberikan layanan baru. Penelitian ini merupakan desain *Enterprise Architect* pada bisnis taman hiburan yang berisi arsitektur bisnis yang digambarkan dengan *business model canvas*, desain arsitektur informasi, aplikasi dan teknologi. Metodologi penelitian kualitatif dilakukan dengan cara studi literatur terhadap data sekunder, dan *Archimate* digunakan untuk memvisualisasi desain. Penggambaran *Enterprise Architecture* taman hiburan dengan menggunakan *archimate* menjelaskan dengan terstruktur bagaimana strategi bisnis yang tertuang didalam arsitektur bisnis, ke layer – layer lainnya. Sehingga tujuan perusahaan misalnya dalam meningkatkan pendapatan atau layanan kepada pengunjung, dapat divisualisasikan kedalam proses bisnisnya seperti proses yang terkait dengan pembelian tiket, pembelian merchandise, hotel dan akomodasi, dapat divisualisasikan dengan jelas kedalam arsitektur aplikasi, arsitektur data dan arsitektur teknologinya. Hal ini akan mempermudah setiap bagian di perusahaan untuk memahami bagaimana mencapai tujuan – tujuan dari perusahaan.

Abstract

Amusement parks need to review their business strategy to be able to adapt in this new normal period, by re-exploring the company's core business, strengthening cooperation with business partners and suppliers, expanding market segmentation, and exploring technology to be able to provide new services. This research is an Enterprise Architect design for the amusement park which contains a business architecture depicted by a business model canvas, information architecture design, applications and technology. The qualitative research methodology was carried out by means of a literature study of secondary data, and Archimate was used to visualize the design. The depiction of the amusement park's Enterprise Architecture using Archimate explains in a structured

way how the business strategy is contained in the business architecture, to other layers. So that the company's goals, for example in increasing revenue or services to visitors, can be visualized into its business processes such as processes related to ticket purchases, merchandise purchases, hotels and accommodations, etc can be visualized clearly into application architecture, data architecture and technology architecture. This will make it easier for every part of the company to understand how to achieve the goals of the company.

1. Pendahuluan

Pusat taman hiburan outdoor seperti Dunia Fantasi, merupakan sebuah *theme park* terbesar di Indonesia, yang diharapkan dapat memberikan masukan devisa terbesar kedua setelah industri minyak gas dan bumi (Salomon et al., 2017).

Taman hiburan menarik lainnya yaitu adalah taman wisata buaya tanjung pasir, yang berlokasi di wisata tanjung pasir dan memiliki luas lahan 5 hektare. Terdapat lebih dari 400 ekor buaya dan taman hiburan ini juga memiliki koleksi langka buaya jenis albino (Dwinarendra et al., 2020).

Dan pusat budaya yang juga merupakan taman hiburan yang sudah dikenal oleh seluruh masyarakat Indonesia adalah Taman Mini Indonesia Indah (TMII), dengan jumlah wisatawan lebih dari 5 juta orang (2012) taman hiburan ini menyajikan kekayaan budaya Indonesia sebagai daya tarik pariwisata (Gunadi et al., 2015).

Dengan jumlah populasi lebih dari 271, 34 juta jiwa (money.kompas.com, 2021) bisnis taman hiburan di dalam negeri merupakan usaha yang menjanjikan bagi para pelaku bisnis dan juga menjadi salah satu penggerak ekonomi masyarakat. Namun demikian kondisi pandemic akibat virus covid-19 yang membatasi orang – orang untuk berkegiatan diluar di tahun 2020 – 2021, telah membuat usaha ini terpuruk.

Taman hiburan diharapkan dapat berinovasi, membuat strategi baru dan beradaptasi didalam tatanan kehidupan baru atau sering dikenal dengan nama new normal. New normal dapat diartikan sebagai sebuah kondisi normal selama pandemi Covid-19, dan bagi industri pariwisata, khususnya taman hiburan berarti perusahaan

harus mampu untuk menerapkan protokol kesehatan untuk menjaga kenyamanan pengunjung, menciptakan peluang – peluang usaha baru, juga mengikuti trend pariwisata (Kusumaningrum et al., 2021).

Jika sudah mempunyai strategi baru untuk dapat beradaptasi di masa new normal ini, maka untuk mengembangkan dan memastikan strategi bisnisnya dapat dijalankan untuk mencapai tujuan-tujuan perusahaan, maka usaha taman hiburan perlu untuk membuat *Enterprise Architect* yaitu sebuah *blueprint* yang dapat digunakan sebagai *roadmap* bagi semua lini perusahaan untuk mencapai target – target perusahaan.

Dengan keberadaan *blueprint* atau *roadmap* yang jelas, maka pengembangan layanan *theme park*, seperti solusi yang dapat membantu pengunjung untuk mengatasi kesulitan mencari lokasi atraksi didalam *theme park*, waktu tunggu antrian yang lama, atau ketinggalan acara yang mereka nantikan, dapat dilakukan dengan solusi system dan teknologi informasi yang tepat (Yu et al., 2018).

Selanjutnya makalah ini akan menggambarkan bagaimana desain *enterprise architecture* di bisnis taman hiburan, yang divisualisasikan dengan menggunakan *archimate*. *Archimate* dipilih karena merupakan salah satu aplikasi populer yang dapat mendukung visualisasi bagian – bagian dari *enterprise architecture*, yaitu layer bisnis, layer aplikasi dan layer teknologi (Bakelaar & Roubtsova, 2016). *Archimate* juga digunakan untuk merepresentasikan penggunaan solusi sistem dan teknologi informasi didalam suatu perencanaan aplikasi (Nirwan & Fernandes Andry, 2019).

Makalah ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tambahan kepada pelaku usaha taman hiburan, maupun masyarakat pada umumnya mengenai bentuk dari enterprise architect di usaha taman hiburan di Indonesia.

2. Metode Penelitian

Metode kualitatif digunakan didalam penelitian ini. Studi literature dilakukan untuk membuat kerangka penulisan, dan pengumpulan data berdasarkan dari data sekunder. Data yang berhasil di kumpulkan kemudian di analisa untuk mendesain enterprise architecture di bisnis taman hiburan.

Tahapan penelitian yang diawali dari perumusan masalah, studi literature, pengumpulan dan analisa data, sampai kepada rancangan model bisnis, enterprise architecture dan visualisasinya dapat digambarkan pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Tahapan penelitian

3. Hasil dan Pembahasan

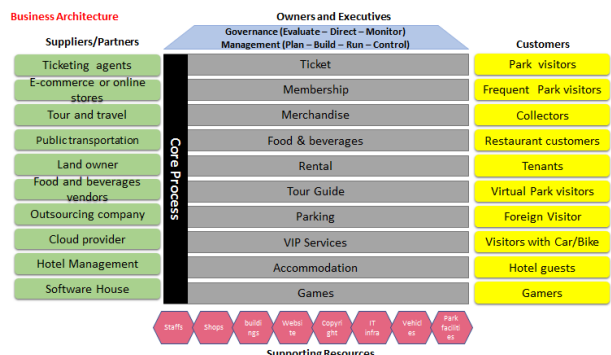
Taman hiburan perlu untuk mereview kembali strategi bisnisnya untuk dapat beradaptasi di masa new normal ini, dengan cara mengexplore kembali core business perusahaan, memperkuat kerjasama dengan business partner dan supplier, memperluas segmentasi market misalnya dengan cara mengembangkan taman hiburan yang sesuai dengan trend masa kini seperti virtual park dengan penggunaan teknologi augmented reality yang menggabungkan objek gambar dan 3D untuk memetakan lokasi kawasan dengan tepat (Dimas, Dimas, et al, 2018), pengembangan games edukasi pariwisata yang bertujuan untuk pembelajaran dengan memperhatikan kualitas yang sangat baik (Trisnadoli, Anggy, et al, 2018), dan memperkuat sumber daya manusia, teknologi, inovasi sehingga perusahaan dapat terus berkembang dan maju.

Untuk mendetailkan strategi perusahaan diperlukan sebuah blueprint, dan Enterprise architecture adalah metode/model yang tepat untuk digunakan, karena enterprise architecture merupakan metode, model dan prinsip – prinsip yang koheren dalam mendesain dan merealisasikan sebuah *enterprise's organization structure, proses bisnis, system informasi dan infrastruktur* (Heijster, 2007). Berikut adalah hasil dan pembahasan dari enterprise arsitektur di taman hiburan yang terdiri dari model bisnis, arsitektur bisnis, aplikasi dan data, dan teknologi,

3.1 Model Bisnis

Perancangan model bisnis dilakukan untuk mengetahui siapa saja pelanggan – pelanggan perusahaan, proses – proses utama bisnis, daftar supplier dan partner, sumber daya perusahaan dan pemilik dan senior management (eksekutif). Model bisnis taman hiburan dapat dilihat pada gambar 2 model bisnis taman hiburan.

Bagian kiri gambar yang berwarna hijau, merupakan daftar supplier dan partner utama dari bisnis taman hiburan, yaitu :



Gambar 2. Model bisnis taman hiburan

1. Perusahaan yang menjual tiket seperti agensi penjual tiket
2. Perusahaan Outsourcing sebagai partner untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang profesional
3. Toko – toko online di aplikasi super apps dan commerce
4. Pemasok makanan dan minuman untuk keperluan hotel dan restoran
5. Pemilik tanah
6. Agen perjalanan dan pariwisata
7. Pengelola parkir yang professional
8. Provider cloud sebagai partner untuk menjamin layanan pusat data dan teknologi informasi
9. Pengelola hotel yang professional
10. Perusahaan pengembangan software

Core process atau proses bisnis utama digambarkan di tengah dengan warna abu – abu pada gambar 2 model bisnis taman hiburan, berikut adalah komponen utama dari proses bisnis di taman hiburan :

1. Proses penjualan Tiket masuk ketaman hiburan
2. Proses pendaftaran membership untuk frequent customer
3. Proses pengeloaan merchandise seperti penjualan merchandise didalam taman maupun di took- took online dan offline

4. Proses pengelolaan makanan dan minuman
5. Proses penyewaan peralatan dan fasilitas didalam taman seperti golf cart, baby stroller, penyimpanan luggage, dan sebagainya
6. Proses penggunaan tour guide didalam taman
7. Proses management parkir kendaraan
8. Proses management pelanggan – pelanggan VIP, sehingga dapat dilayani secara khusus
9. Proses akomodasi bagi pelanggan yang akan menginap di hotel
10. Proses management games seperti pengembangan, dan penjualan di appstore maupun playstore

Selanjutnya adalah jenis – jenis pelanggan atau customer digambarkan pada sisi kanan berwarna kuning pada gambar 2 model bisnis taman hiburan, sebagai berikut :

1. Pengunjung taman hiburan
2. Pengunjung taman hiburan yang sering melakukan kunjungan
3. Kolektor atau fans dari karakter atau ikon yang ada taman hiburan
4. Pengunjung restaurant di taman hiburan
5. Penyewa kios atau took- toko untuk berjualan di taman hiburan
6. Pengunjung taman hiburan virtual
7. Turis luar negri yang mengunjungi taman hiburan
8. Pengunjung yang menggunakan kendaraan bermotor
9. Pengunjung yang bermalam di hotel dan menggunakan akomodasi hotel
10. Masyarakat yang menyukai games yang di develop oleh taman hiburan seperti augmented reality, arcade, racing at the park, dan lain – lain.

Kemudian seluruh sumber daya perusahaan untuk mendukung proses bisnis dituliskan dibagian bawah core process,

dengan kotak berwarna merah, sebagai berikut :

1. Pegawai dan staff dari perusahaan
2. Bangunan took yang ada di taman hiburan
3. Bangunan kantor
4. Website taman hiburan dimana pengunjung dapat membeli tiket ke taman hiburan, mendownload aplikasi games, mengunjungi virtual park, melihat galeri taman hiburan dan berinteraksi dengan pengelola taman hiburan
5. Lisensi dan copyright yang dimiliki perusahaan terhadap hasil inovasi seperti games, karakter, teknologi, merchandise, dan lain lain.
6. Infrastruktur IT seperti networking, pusat data, aplikasi, source code dan lain lain
7. Kendaraan yang digunakan untuk kantor dan taman hiburan
8. Dan segala fasilitas yang ada di taman hiburan.

Yang terakhir adalah owners dan eksekutif perusahaan yang digambarkan di posisi atas core process sebagai governance dan management. Fungsi governance bertujuan untuk mengevaluasi, memberikan arahan (direction) dan melakukan pengawasan, sedangkan fungsi manajemen bertujuan untuk membuat perencanaan, membangun menjalankan dan melakukan fungsi-fungsi control.

3.2 Arsitektur bisnis taman hiburan

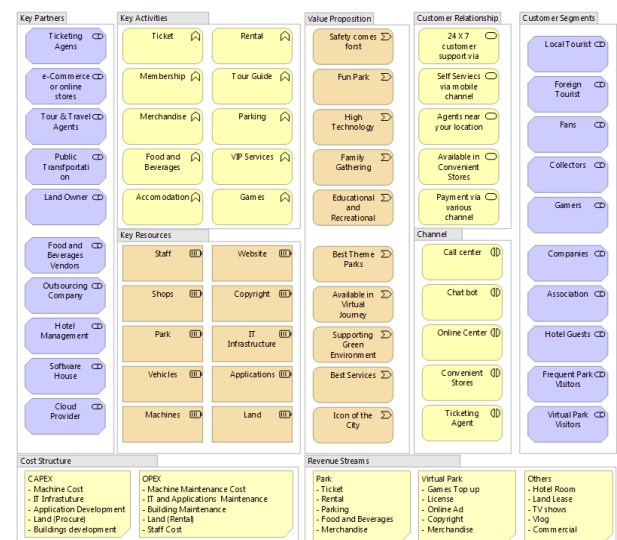
Dari hasil perancangan awal model bisnis maka arsitektur bisnis taman hiburan akan digambarkan dengan business model canvas atau BMC. BMC yang dikembangkan oleh alexander ostewalder di tahun 2004 merupakan inovasi didalam pembuatan enterprise development, jika dibandingkan sebelum BMC, begitu banyak dokumentasi, laporan dan kertas – kertas perencanaan

business lainnya yang perlu di persiapkan (Fisher et al., 2020).

Visualisasi arsitektur bisnis dengan metode BMC menggunakan archimate modeling. Archimate memungkinkan pembuatan enterprice architecture dari berbagai view points dan berbagai stake holder yang terkait (Pérez-Castillo et al., 2021).

Selain itu archimate membuat modeling enterprise architect sejalan dengan TOGAF (The open group architecture framework), adalah metode pengembangan architecture yang sudah diadopsi oleh kebanyakan orang. Walau ada juga peneliti yang mempertanyakan value dari TOGAF sebagai standard enterprise architect, yang menemukan bahwa bahwa rekomendasi dari TOGAF biasanya tidak dapat diimplementasikan (Kotusev, 2016).

Business Model Canvas (BMC) yang terdiri dari 9 komponen utama , dan dengan menggunakan archimate dapat divisualisasikan seperti pada gambar 3.



Gambar 3 Arsitektur bisnis taman hiburan

Key partners yang divisualisasikan dengan warna biru didalam modelling archimate dengan archi tool terdiri dari :

1. Ticketing agents
2. Ecommerce online stores
3. Tour and travel agents

4. Public transportation
5. Land owner
6. Food and beverages vendors
7. Outsourcing company
8. Hotel management
9. Software house
10. Dan cloud provider

Key activities sebagai proses bisnis utama digambarkan dengan warna kuning yaitu

1. Ticket
2. Rental
3. Membershio
4. Tour guide
5. Merchandise
6. Parking
7. Food and beverages
8. Accommodation
9. Games
10. VIP services

Key resources sebagai supporting sumber daya untuk menjalankan proses bisnis digambarkan dengan warna orange yaitu terdiri dari :

1. Staff
2. Website
3. Shops
4. Copyright
5. Park
6. IT infrastructure
7. Vehicles
8. Applications
9. Machines
10. Land

Perusahaan juga perlu untuk mendefinisikan value proposition yang akan ditawarkan kepada masyarakat dan menjadi competitive advantage untuk bersaing dengan competitor bisnis. Value proposition pad ataman hiburan digambarkan dengan warna orange, yang terdiri dari :

1. Faktor keamanan atau safety
2. Taman yang menyenangkan (Fun)
3. Teknologi tinggi
4. Tempat berkumpul keluarga
5. Mendidi sekaligus tempat rekreasi
6. Taman hiburan terbaik

7. Mempunya Virtual park, dan merupakan yang pertama
8. Mendukung kegiatan untuk menjaga lingkungan
9. Memberikan pelayanan yang terbaik
10. dan menjadi ikon di kota atau area

Channel merupakan bagaimana cara customer mendapatkan service dari perusahaan atau contact point perusahaan kepada pelanggan. Channel digambarkan dibawah value propositions dengan warna kuning , yaitu terdiri dari :

1. Call center
2. Chat bot
3. Online center
4. Convenient stores
5. Dan melalui agen – agen penjual tiket

Customer segments digambarkan di sisi kanan dengan warna biru, yang terdiri dari :

1. Local tourist
2. Foreign tourist
3. Fans
4. Collectors
5. Gamers
6. Companies
7. Association
8. Hotel guests
9. Frequent park visitors
10. Dan virtual park visitors.

BMC juga mendetailkan cost structure dan revenue streams yang digambarkan diposisi bawah dengan warna kuning. Berikut adalah cost structure dan revenue streams dari enterprise architecture taman hiburan.

Cost structure - CAPEX (capital expenditure)

1. Machine cost
2. IT infrastructure cost
3. Application development cost
4. Land procure cost
5. Buildings development

Cost Structure - OPEX (Operating expenditure)

6. Machine maintenance cost

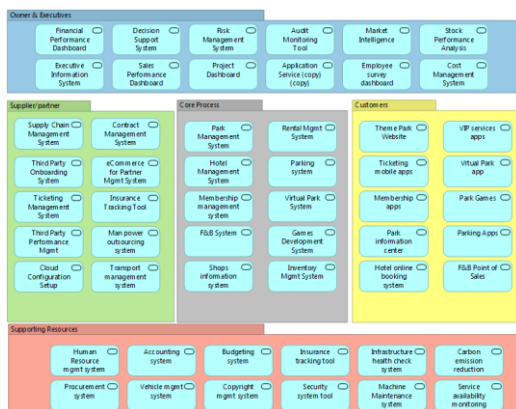
7. IT infrastructure and application maintenance cost
8. Building maintenance
9. Land rental cost
10. Staff cost

Dan Revenue streams, yang merupakan sumber- sumber pemasukan perusahaan terdiri dari :

1. Park
 - a. Ticket
 - b. Rental
 - c. Parking
 - d. Food and beverages
 - e. Merchandise
2. Virtual Park
 - a. Games top up
 - b. License
 - c. Online Advertisement
 - d. Copyright
 - e. Merchandise
3. Others
 - a. Hotel room
 - b. Land lease
 - c. TV shows
 - d. Vlog
 - e. Commercial

3.3 Arsitektur Aplikasi

Arsitektur aplikasi diturunkan dari model bisnis dan arsitektur business. Dengan menggunakan metode yang sama yaitu archimate dengan archi tool, maka arsitektur aplikasi dapat digambarkan seperti gambar 4 dibawah ini.



Gambar 4. Arsitektur aplikasi taman hiburan

Aplikasi – aplikasi yang terkait dengan supplier maupun partner adalah sebagai berikut :

1. Supply chain management
2. Third party onboarding system
3. Ticket management system
4. Third party performance management
5. Cloud configuration setup
6. Contract management system
7. Ecommerce for partner management system
8. Insurance tracking tool
9. Man power outsourcing systems
10. Dan transport management sytem.

Aplikasi – aplikasi yang terkait dengan core process adalah sebagai berikut :

1. Park management system
2. Hotel management system
3. Membership management system
4. F&B system
5. Shops information system
6. Rental managemetn system
7. Parking sytem
8. Virtual park systems
9. Games development system
10. Inventory management system

Aplikasi – aplikasi yang terkait dengan Customer adalah sebagai berikut :

1. Themepark website
2. VIP service Apps
3. Ticketing mobile apps
4. Virtual park apps
5. Membership apps
6. Park games
7. Park information center
8. Parking apps
9. Hotel online booking system
10. F&B point of sales

Aplikasi –aplikasi yang terkait dengan supporting resources adaah sebagai berikut :

1. Human resources management systems
2. Accountng system
3. Budgeting system
4. Insurance tracking tool
5. Infrastructure health check system

6. Carbon emission reduction
7. Procurement system
8. Vehicle mgmt system
9. Copyright mgmt system
10. Security system tool
11. Machine maintenance system
12. Service availability monitoring

Aplikasi – aplikasi yang terkait dengan owner , senior management maupun eksekutif diantara lain sebagai berikut :

1. Financial performance dashboard
2. Executive information system
3. Decision support system
4. Sales performance dashbaord
5. Risk management system
6. Project dashboard
7. Audit monitoring tool
8. Application services availability
9. Market intelligence
10. Employee survey dashboard
11. Stock performance analysis
12. Cost management system

3.4 Arsitektur Data

Arsitektur data diturunkan dari arsitektur aplikasi. Dengan menggunakan metode yang sama yaitu archimate dengan archi tool, maka arsitektur data dapat dilihat seperti di gambar 5.



Gambar 5. Arsitektur data taman hiburan

Database yang terkait dengan aplikasi supplier maupun partner adalah sebagai berikut :

1. Database Supply chain management
2. Database Third party onboarding
3. Database Ticket management
4. Database Third party performance management
5. Database Cloud configuration setup
6. Database Contract management
7. Database Ecommerce for partner management
8. Database Insurance tracking tool
9. Database Man power outsourcing
10. Database transport management

Database - database yang terkait dengan aplikasi core process adalah sebagai berikut :

1. Database Park management
2. Database Hotel management
3. Database Membership management
4. Database sistem food and beverages
5. Database Shops information
6. Database Rental managemetn
7. Database Parking
8. Database Virtual park
9. Database Games
10. Database Inventory management

Database –database yang terkait dengan Customer adalah sebagai berikut :

1. Themepark website Database
2. VIP service Apps Database
3. Ticketing mobile apps Database
4. Virtual park apps Database
5. Membership apps Database
6. Park games Database
7. Park information center Database
8. Parking apps Database
9. Hotel online booking system Database
10. F&B point of sales Database

Database - database yang terkait dengan supporting resources adaah sebagai berikut :

1. Human resources management systems Database
2. Accountng system Database
3. Budgeting system Database
4. Insurance tracking tool Database
5. Infrastructure health check system Database
6. Carbon emission reduction Database

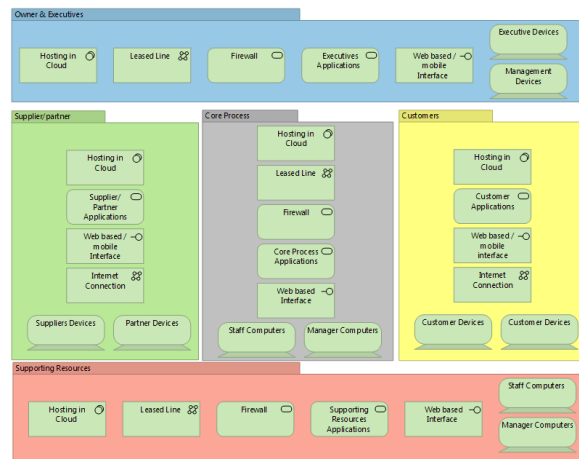
7. Procurement system Database
8. Vehicle mgmt system Database
9. Copyright mgmt system Database
10. Security system tool Database
11. Machine maintenance system Database
12. Service availability monitoring Database

Database - database yang terkait dengan owner , senior management maupun eksekutif diantara lain sebagai berikut :

1. Financial performance dashboard Database
2. Executive information system Database
3. Decistion support system Database
4. Sales performance dashbaord Database
5. Risk management system Database
6. Project dashboard Database
7. Audit monitoring tool Database
8. Application services availability Database
9. Market intelligence Database
10. Employee survey dashboard Database
11. Stock performance analysis Database
12. Cost management system Database

3.5 Arsitektur Teknologi

Arsitektur teknologi dibuat berdasarkan dari arsitektur bisnis, arsitektur aplikasi dan arsitektur data. Dengan menggunakan metode yang sama yaitu archimate dengan archi tool, maka arsitektur teknologi dapat digambarkan seperti gambar 6 dibawah ini. Cloud services digunakan didalam perancangan arsitektur teknologi taman hiburan, karena cloud dapat memberikan resilience, keamanan , kemudahan management yang lebih baik , dengan biaya yang kompetitig.



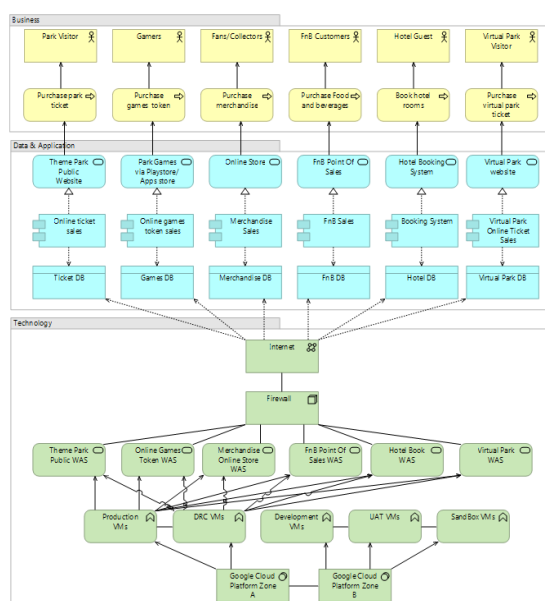
Gambar 6. Arsitektur teknologi taman hiburan

1. Arsitektur teknologi yang terkait dengan supplier akan di host di cloud services, sehingga partner dan supplier dapat mengakses aplikasi yang dikhususkan untuk supplier atau partner melalui web based UI (user interface) melalui internet di device nya masing-masing seperti computer maupun telpon selular.
2. Arsitektur teknologi yang terkait dengan customer akan di host di cloud services, sehingga customer dan potential customer dapat mengakses aplikasi yang dikhususkan untuk customer melalui web based UI (user interface) atau aplikasi melalui internet di device nya masing-masing seperti computer maupun telpon selular.
3. Arsitektur teknologi yang terkait dengan Core Process akan di host di cloud services, dengan menggunakan leased line dan dilengkapi firewall, sehingga staff dapat mengkases aplikasi – aplikasi pendukung core process dengan cepat dan aman .
4. Arsitektur teknologi yang terkait dengan Supporting resources akan di host di cloud services, dengan menggunakan leased line dan dilengkapi firewall, sehingga staff dapat mengkases aplikasi –

aplikasi pendukung core process dengan cepat dan aman .

5. Dan arsitektur teknologi yang terkait dengan owner dan executive akan di host di cloud services, dengan menggunakan leased line dan dilengkapi firewall, sehingga staff dapat mengakses aplikasi – aplikasi pendukung core process dengan cepat dan aman.

3.6 Pemodelan Enterprise Architect



Gambar 7. Pemodelan enterprise architect untuk bisnis taman hiburan di Indonesia

Gambar 7 merupakan pemodelan enterprise architecture untuk taman hiburan di Indonesia yang menggambarkan hubungan antara proses bisnis, dalam hal ini adalah proses bisnis yang terkait dengan customer seperti pembelian tiket, pembelian token game, pembelian merchandise, pembelian makanan dan minuman, pembookingan hotel dan akomodasi dan pembelian ticket ke virtual park, dengan arsitektur aplikasi, arsitektur data dan arsitektur teknologinya.

Infrastructure cloud , yang meng-host aplikasi- aplikasi terkait dengan customer dengan virtual machine, dan middleware web application services (WAS) membuat customer dapat dengan

mudah mengakses aplikasi – aplikasi tersebut melalui computer atau mobile device mereka dengan akses internet.

4. Kesimpulan

Enterprise architecture taman hiburan yang diawali dari model bisnis untuk memetakan stake holder seperti partner, supplier, customer, kemudian core proses dari perusahaan, supporting resource untuk mendukung proses – proses bisnis perusahaan , juga owner dan eksekutif, memberikan pemahaman yang menyeluruh terhadap strategi dari perusahaan.

Setelah itu arsitektur bisnis yang dimodelkan dengan Business Model Canvas, lebih menjelaskan perancangan model bisnis awal seperti penjelasan value proposition, channel, customer relationship, cost structure dan revenue stream structure. Yang kemudian dilanjutkan dengan perancangan arsitektur aplikasi, arsitektur data dan arsitektur teknologi untuk masing – masing komponen didalam model bisnis.

Penggambaran Enterprise architecture Taman hiburan dengan menggunakan archimate menjelaskan dengan terstruktur bagaimana strategi bisnis yang tertuang didalam arsitektur bisnis , ke layer – layer lainnya yaitu aplikasi , data dan teknologi. Hal ini akan mempermudah setiap bagian di perusahaan untuk memahami bagaimana mencapai tujuan – tujuan dari perusahaan.

Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan cara mendetailkan hubungan proses bisnis lainnya dengan aplikasi, data dan teknologi, seperti proses bisnis yang terkait dengan supplier atau partner, core process, supporting resources maupun owner/executive. Kemudian, jika memungkinkan dan ditunjang oleh data, maka evaluasi terhadap *post implementaton enterprise architecture* sangat menarik untuk dijadikan bahan penelitian selanjutnya.

5. Referensi

- Bakelaar, R., & Roubtsova, E. (2016). Visualization Of Changes In Archimate Within The Application And Technology Layers. *Bmsd 2016 - Proceedings Of The 6th International Symposium On Business Modeling And Software Design*, January, 114–123. <https://doi.org/10.5220/0006222801140123>
- Dwinarendra, A., Rahardjo, P., & Bela, P. A. (2020). Strategi Meningkatkan Jumlah Pengunjung Wisata Taman Buaya Tanjung Pasir. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 2(2), 2483. <https://doi.org/10.24912/Stupa.V2i2.8875>
- Fisher, G., Wisneski, J. E., & Bakker, R. M. (2020). Business Model Canvas. *Strategy In 3d*, November 2019, 174–184. <https://doi.org/10.1093/Oso/9780190081478.003.0019>
- Gunadi, M. A., Pramitha, A. R., & Rusli, M. (2015). Development Of Cultural Tourism Product In Taman Mini Indonesia Indah. *Journal Of Business On Hospitality And Tourism*, 1(1), 17. <https://doi.org/10.22334/Jbhost.V1i1.2>
- Heijster, M. Van. (2007). Enterprise Architecture: Problems And Potentials Of Archimate. *Informatica*, July.
- Kotusev, S. (2016). Enterprise Architecture Is Not Togaf. *Bcs*, 6(January), 1–3. <http://www.bcs.org/content/conwebdoc/55547>
- Kusumaningrum, D. A., Sahid, P., Hurdawaty, R., & Sahid, P. (2021). Dufan (Dunia Fantasi) Ancol Di Era Pandemi Covid-19 : Dufan (Dunia Fantasi) Ancol In Pandemi Covid-19 Era Dufan (Dunia Fantasi) Ancol Di Era Pandemi Covid-19 (Dufan (Dunia Fantasi) Ancol In Pandemi Covid-19 Era). August. <https://doi.org/10.32659/Tsj.V6i2.133>
- Nirwan, N., & Fernandes Andry, J. (2019). Pemodelan Sistem Informasi Order Fullfillment Pada Perusahaan Diesel Menggunakan Enterprise Architecture Planning Archimate. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan It*, 4(2), 135–140. <https://doi.org/10.30591/Jpit.V4i2.1329>
- Pérez-Castillo, R., Delgado, A., Ruiz, F., Bacigalupe, V., & Piattini, M. (2021). A Method For Transforming Knowledge Discovery Metamodel To Archimate Models. *Software And Systems Modeling*, 0123456789. <https://doi.org/10.1007/S10270-021-00912-Y>
- Salomon, L. L., Saryatmo, M. A., & Meliana, S. (2017). Pengaruh Dimensi Kualitas Terhadap Kepuasan Pelanggan Dunia Fantasi Pt. Pja. *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*, 3(1). <https://doi.org/10.24912/Jitiuntar.V3i1.507>
- Trisnadoli, Anggy, Et Al. "Rekayasa Kebutuhan Kualitas Perangkat Lunak Untuk Peningkatan Nilai Kualitas Game Edukasi Berbasis Mobile Dengan Tema Pariwisata." *Sains Dan Teknologi Informasi*, Vol. 4, No. 2, 2018, Pp. 31-35, [Doi:10.33372/Stn.V4i2.390](https://doi.org/10.33372/Stn.V4i2.390).
- Website Kompas Diakses Pada Agustus 2021, <https://money.kompas.com/read/2021/01/22/090554926/jumlah-penduduk-indonesia-terkini-mencapai-27134-juta?page=all>
- Yu, F. C., Lee, P. C., Ku, P. H., & Wang, S. S. (2018). A Theme Park Tourist Service System With A Personalized Recommendation Strategy. *Applied Sciences (Switzerland)*, 8(10). <https://doi.org/10.3390/App8101745>.