

Article history

Received Oct 04, 2019

Accepted Dec 02, 2019

ANALISIS PROSES BISNIS PADA SEKOLAH MUSIK MENGGUNAKAN ZACHMAN FRAMEWORK

Berliana Glorya Liebe Imbing¹⁾, Johannes Fernandes Andry²⁾

^{1,2} Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Bunda Mulia
email: berlianaimbing75@gmail.com, jandry@bundamulia.ac.id

Abstract

More and more music school institutions are appearing in various places, there are also many offers that arise based on the excellence and uniqueness of each existing music school. Many school music business processes are primarily looking for as many students who are interested in music, there are also music schools whose main business is teaching techniques and how to play music as well as theories in music. Good marketing that is supported by teaching methods that are suitable for today's children, and the strengths of other music schools will be the customer's priority material and will register themselves as students if what is offered by the music course institution is in accordance with the level of customer interest. Management of a neat and organized music school, many achievements, many students, branches and partners make a Music School Institute a power for prospective customers. The application of SI / IT is needed in every field of the company including music schools. Therefore, this research is expected to provide input to companies to implement IS / IT in accordance with business processes. The results of this study are in the form of proposals for the formation of applications that will be applied in the company's business processes, both the main activities and supporting activities.

Keywords: Music School, Marketing, Management, Business Process.

Abstrak

Semakin banyaknya lembaga sekolah atau institusi musik yang muncul diberbagai tempat, berbagai banyak juga tawaran-tawaran yang muncul berdasarkan keunggulan dan keunikan dari masing-masing institusi musik yang ada. Banyak sekolah musik proses bisnis utamanya adalah mencari murid sebanyak-banyaknya yang minat di bidang musik, ada juga sekolah musik yang bisnis utamanya mengajarkan teknik dan cara bermain alat musik menggabungkan antara teori dalam bermusik. Pemasaran yang baik yang didukung dengan metode pengajaran yang cocok bagi anak zaman sekarang, dan kelebihan dari sekolah musik yang lainnya akan menjadi bahan prioritas customer dan akan mendaftarkan dirinya sebagai siswa jikalau apa yang ditawarkan oleh lembaga kursus musik tersebut sesuai dengan tingkat kepentingan customer. Management dari sekolah musik yang rapih dan terorganisir, banyak prestasi, banyak murid, cabang dan mitra membuat suatu Lembaga Sekolah Musik menjadi daya bagi calon customer. Penerapan SI/IT sangat dibutuhkan pada setiap bidang perusahaan termasuk sekolah musik. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada perusahaan untuk menerapkan SI/IT yang sesuai dengan proses bisnis. Hasil dari penelitian ini berupa usulan pembentukan aplikasi-aplikasi yang nantinya akan diterapkan dalam proses bisnis perusahaan, baik aktivitas utama maupun aktivitas pendukungnya.

Kata Kunci: Sekolah Musik, Pemasaran, Management, Proses Bisnis.

1. PENDAHULUAN

Pada era informasi dan teknologi serta ilmu pengetahuan pada masa globalisasi yang telah berkolaborasi dengan banyak bidang ilmu lainnya, dan merambah ke segala bidang (Abdillah, 2014). Perubahan yang terjadi pada lingkungan dan kebutuhan bisnis berubah secara cepat yang memaksa manajemen eksekutif untuk memiliki informasi yang *up to date* setiap waktunya, sehingga mereka dapat mengelola bisnisnya secara lebih efektif. Perusahaan harus bisa membuat ketersediaan informasi dalam tingkat organisasi, bukan hanya dalam tingkat unit bisnis. Pengoptimalan informasi dalam tingkat organisasi mensyaratkan integrasi kesemua informasi yang dimiliki oleh item-item bisnis (Utomo, 2014).

Enterprise adalah sekumpulan institusi yang memiliki beberapa *goal* umum dan atau suatu landasan dasar (Lankhorst, 2009). Sekolah Musik merupakan sebuah *enterprise* yang bergerak di bidang pendidikan musik, dimana menargetkan perkembangan musik bukan hanya sekedar praktek maupun juga teori. Dikatakan *enterprise* karena memiliki 5 cabang yang terbagi dalam 2 kota besar di Indonesia, dan 15 mitra resmi di berbagai kota di Indonesia. Berbeda dari kursus musik (les musik), Sekolah Musik mengajarkan teknik bermain musik yang lebih baik dan indah yang didasari dengan pengajaran teori yang lebih mendalam dan juga disertai dengan ujian di setiap jenjang kelas. Sekolah Musik pada umumnya memiliki beberapa unit bisnis seperti: bagian staff (*customer service*), pendataan, guru, keuangan, *education*, perencanaan dan IT, penerbitan dan publikasi, serta kegiatan utama penerimaan murid baru, operasional akademik dan wisuda.

Penggunaan sistem informasi dalam proses bisnis suatu organisasi sangat memudahkan setiap pelaku bisnis dalam menciptakan efisiensi serta efektivitas bagi perusahaan sehingga penggunaan teknologi informasi pada perusahaan mampu menciptakan keunggulan yang maksimal dan mampu bersaing dalam pasar dunia yang sudah global (Saputra, 2015), (Tyas, 2013).

Sekolah Musik adalah pendidikan musik yang ditujukan kepada semua kalangan dimulai dari anak berusia 3 tahun dimana untuk mengajarkan musik dan meningkatkan life skill diluar pendidikan formal untuk menyeimbangkan penggunaan otak kanan dan otak kiri dari setiap anak. Permasalahan yang

terjadi pada proses bisnis adalah jumlah murid yang terkadang tidak menentu dan terkadang tidak sesuai dengan ekspektasi dan target, selain itu masalah internal berupa peralihan sistem dari manual ke sistem teknologi yang masih baru mengakibatkan proses bisnis butuh penyesuaian dan peralihan sehingga berdampak pada proses bisnis yang setengah manual dan setengah sudah tersedia sistem.

Pentingnya integrasi data pada suatu perusahaan yang mempunyai skala besar disebut dengan *enterprise* sudah banyak dibahas di berbagai literature yang ada (Lankhorst, 2009). Ketersediaan data yang terdokumentasi dengan baik, dalam satu sumber data yang terkelola dengan baik juga merupakan tujuan dari pengembangan institusi, dan terlebih penting untuk menghindari *human error* dalam penginputan data. Untuk mencapai *goal* tersebut dibutuhkan pemilihan strategi dan taktik serta perencanaan yang matang (Irfanto dan Andry, 2017).

Sebagai salah satu institusi yang orientasinya pada pelayanan jasa kependidikan dituntut untuk meningkatkan kualitas dan mutu pelayanan institusi yang prima. Sehingga dibutuhkan evaluasi perbaikan dan peningkatan yang berkelanjutan pada proses bisnis di Sekolah Musik agar proses bisnis dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Dari masalah yang telah dipaparkan, maka perlu dilakukan identifikasi kebutuhan dan identifikasi proses bisnis yang berjalan saat ini, dengan menggunakan metode *Zachman Framework*. Dilakukan evaluasi proses bisnis yang baku untuk memaksimalkan kinerja institusi dalam mencapai tujuan dari hasil evaluasi tersebut nantinya dapat dilakukan untuk perbaikan proses bisnis dengan teknik perbaikan *Business Process Reengineering (BPR)* yang akan direkomendasikan pada Sekolah Musik.

Maka dari itu, pemilihan judul penelitian ini bertujuan untuk mendiskusikan arsitektur dari proses bisnis perusahaan dalam bidang Pendidikan atau Sekolah Musik dengan menggunakan kerangka kerja *Zachman*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Berikut adalah landasan teori dari penelitian.

A. *Enterprise*

Berikut ini merupakan beberapa pengertian atau definisi mengenai *enterprise* (Nogueira, dkk, 2012)

1. Organisasi yang mendukung lingkungan bisnis dan misi yang telah ditentukan.
2. *Enterprise* atau organisasi merupakan sebuah bagian integral dari dunia nyata yang akan diterapkan kedalam bentuk *database*. Biasanya *enterprise* atau institusi ini merupakan sebuah bentuk pengelolaan dari organisasi.
3. Entitas bisnis atau institusi yang dibentuk diharapkan menghasilkan produk atau jasa dalam memberikan pelayanan.

B. Zachman Framework

Zachman Framework merupakan salah satu cara untuk membuat perancangan *blue print* arsitektur enterprise yang dapat membantu semua pihak manajemen untuk mendefinisikan enterprise secara komprehensif, sehingga memiliki kemampuan daya saing untuk menyediakan struktur dasar Sebuah institusi yang mendukung akses, integrasi yang dapat diinterpretasi, *development*, *manage* dan *change* perangkat arsitektural dari system dan teknologi informasi institusi yang *enterprise*.

	What (Data)	How (Function)	Where (Locations)	Who (People)	When (Time)	Why (Motivation)
Scope {contextual} Planner	List of things important to the business	List of processes that the business performs	List of locations in which the business operates	List of organizations important to the business	List of events/cycles important to the business	List of business goals/strategies
Enterprise Model {conceptual} Business Owner	e.g. Semantic Model	e.g. Business Process Model	e.g. Business Logistics System	e.g. Workflow Model	e.g. Master Schedule	e.g. Business Plan
System Model {logical} Designer	e.g. Logical Data Model	e.g. Application Architecture	e.g. Distributed System Architecture	e.g. Human Interface Architecture	e.g. Process Structure	e.g. Business Rule Model
Technology Model {physical} Implementer	e.g. Physical Data Model	e.g. System Design	e.g. Technology Architecture	e.g. Presentation Architecture	e.g. Control Structure	e.g. Rule Design
Detailed Representation {out-of-context} Subcontractor	e.g. Data Definition	e.g. Program	e.g. Network Architecture	e.g. Security Architecture	e.g. Timing Definition	e.g. Rule Definition
Functioning System	e.g. Data	e.g. Function	e.g. Network	e.g. Organization	e.g. Schedule	e.g. Strategy

Gambar 1. Zachman Framework (Slameto, dkk, 2012)

Keenam kolom pada gambar 1 menyajikan fokus (abstraksi atau topic) dari arsitektur enterprise yaitu data, fungsi, *network*, *human*, *time* dan *motivation*. Enam (6) domain ini masing-masing terkait dengan pertanyaan yang mendasar: *what*, *how*, *where*, *who*, *when* dan *why*. Pertemuan matriks antar baris dan kolom tersebut disebut sebagai sel. Isi dari setiap sel atau kolom dapat berupa satu atau beberapa artefak (objek atau deskripsi penyajian

arsitektural) yang berhubungan satu sama lain dengan baris dan kolom yang saling terkait (Slameto, dkk, 2012).

Pengertian kolom dalam Zachman Framework yang mewakili 6 (enam) aspek organisasi sebagai berikut:

- *What (Data)*. Menggambarkan hubungan antar entitas yang dianggap penting dalam

- organisasi. Hubungan antar data yang mempunyai relasi dengan data lainnya.
- *How (Function)*. Mendefinisikan fungsi atau aktifitas yang terjadi. Masukan dan keluaran juga dipertimbangkan di sel ini.
 - *Where (Network)*. Menunjukkan lokasi geografis dan hubungan antara aktifitas dalam sebuah organisasi, meliputi lokasi geografis bisnis yang utama maupun lokasi cabang.
 - *Who (People)* Mewakili sumber daya manusia dalam organisasi dan metrik untuk mengukur kemampuan dan kinerja. Sel tersebut juga terhubung dengan antar muka pengguna dan hubungan antara manusia dan pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya.
 - *When (Time)*. Mewakili waktu atau even yang menunjukkan kriteria kinerja. sel tersebut mempunyai manfaat untuk mendesain *schedule* dan memproses arsitektur.
 - *Why (Motivation)*. Menjelaskan motivasi dari organisasi dan pekerjanya. Disini terlihat tujuan, sasaran, rencana bisnis, arsitektur pengetahuan, alasan pikiran, dan pengambilan keputusan dalam organisasi (Dewi, dkk, 2013).

Zachman Framework memberikan gambaran arsitektur institusi secara dasar dan *breakdown* sebagai enterprise sistem yang lebih rumit. Dalam dunia bisnis, organisasi akan dituntut untuk melakukan manajemen terhadap perubahan. Tujuan dari manajemen perubahan berhubungan dengan keunggulan bersaing antara organisasi dengan para pesaingnya.

C. Value Chain

Value Chain (rantai nilai) Porter ini bertujuan untuk meningkatkan kinerja aktifitas - aktifitas bisnis dalam perusahaan serta meningkatkan nilai tambah dari hubungan antara aktivitas tersebut. Rantai nilai mempunyai manfaat untuk mengenali item entitas bisnis pada area fungsi yang utama dari enterprise yang mempunyai pengaruh yang sangat signifikan terhadap keseluruhan keuntungan perusahaan (Kurniawan, 2015).

Kegiatan utama meliputi:

- *Inbound logistik*: berkaitan dengan penerimaan, Penyimpanan, dan penyebaran input.

- Operasi: mengubah input dan output menjadi produk akhir.
- *Logistik outbound*: mengenai distribusi produk/jasa kepada pelanggan.
- Pemasaran & penjualan: terkait dengan pemasaran dan penjualan.
- Layanan: terkait dengan layanan pemeliharaan produk seperti instalasi, pelatihan, perbaikan, dll.

Kegiatan pendukung yang dijelaskan sebagai berikut:

- Perusahaan infrastruktur: adalah kegiatan, biaya dan aset yang berkaitan dengan manajemen umum, akuntansi dan keuangan, keamanan sistem informasi dan keselamatan dan fungsi lainnya.
- Manajemen sumber daya manusia: terdiri dari kegiatan yang terlibat seperti penerimaan, dengar pendapat, pelatihan, pengembangan dan kompensasi untuk semua jenis team atau staf dan mengembangkan tingkat keahlian dari staf yang bekerja.
- Pengembangan teknologi: kegiatan yang berkaitan dengan biaya yang berkaitan dengan produk, perbaikan proses, desain peralatan, pengembangan perangkat lunak komputer, sistem telekomunikasi, kemampuan database baru dan pengembangan dukungan sistem berbasis komputer.
- Pengadaan: kegiatan yang berkaitan dengan bagaimana sumber daya diperoleh seperti pembelian fungsi input yang digunakan dalam rantai nilai organisasi.

Margin istilah menyiratkan bahwa organisasi/perusahaan mendapatkan margin keuntungan melalui kinerja *effective and efisien* yang tergantung pada kemampuan untuk mengatur interrelasi antara semua kegiatan dalam rantai nilai [11].

3. METODE PENELITIAN

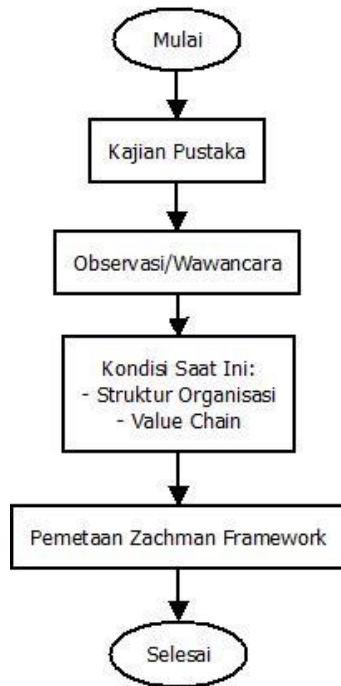
Paper ini menggunakan studi kasus yang berfokus pada implementasi *Zachman Framework* untuk melakukan analisis terhadap teknologi informasi pada proses item bisnis Sekolah Musik.

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan sebuah metode deskriptif, karena

pada saat melaksanakan penelitiannya berhubungan dengan data, analisis dan interpretasi tentang arti atau deskripsi terhadap data yang diperoleh dari narasumber.

B. Metode Penelitian



Gambar 2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan gambar 2 adalah

- Kajian Pustaka, peneliti mengumpulkan informasi-informasi yang berhubungan dan dibutuhkan untuk penelitian.
- Wawancara: Dalam metode ini penulis mengumpulkan data penelitian dengan bertanya langsung kepada pihak yang bersangkutan yang dapat memberikan informasi yang dibutuhkan, Observasi: Metode ini dilakukan dengan cara mengamati langsung keadaan dan kegiatan pada salah satu Sekolah Musik sebagai objek guna mendapatkan keterangan yang akurat.
- Kondisi saat ini, peneliti akan memetakan model bisnis perusahaan beserta sistem dan teknologi yang mungkin telah dipakai perusahaan menggunakan *Struktur Organisasi*, dan *Value Chain*.

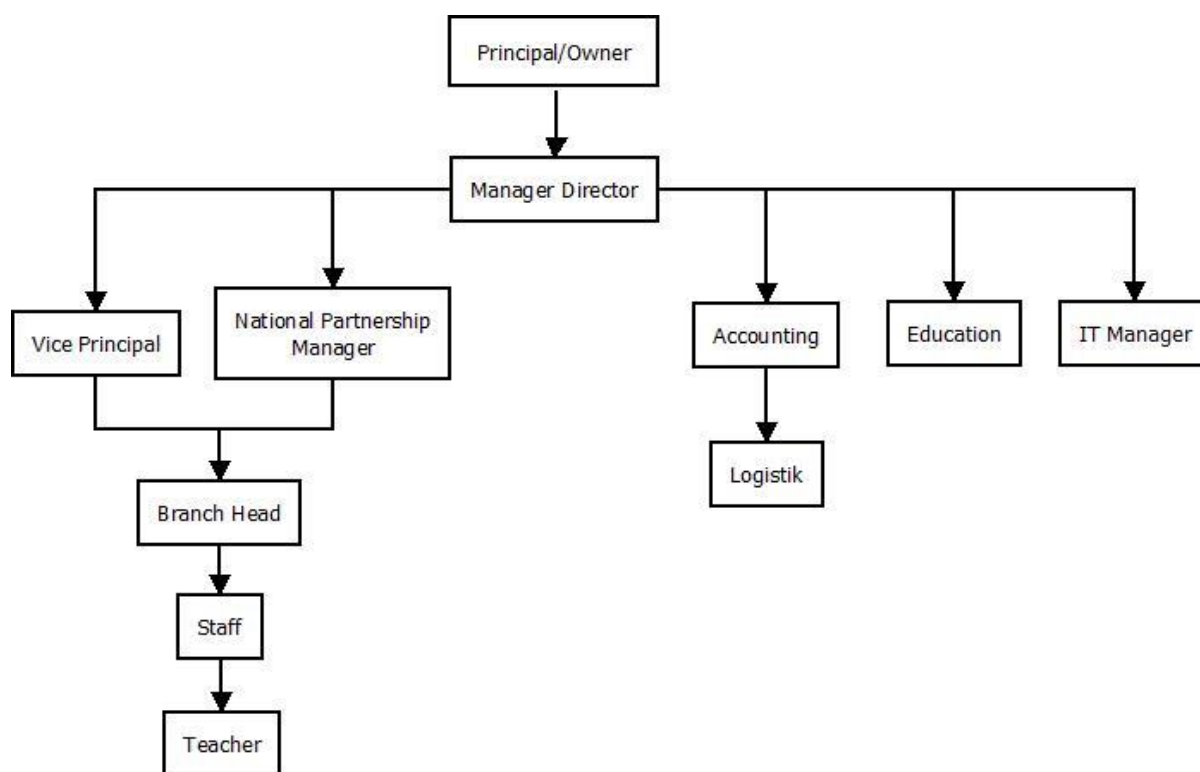
- Kerangka kerja yang digunakan adalah zachman framework, yang terdiri atas: 1) Perspektif *Planner (Tujuan/Scope)*: menentukan konteks, *background*, dan *goal*, 2) Perspektif *Owner (Model Busines / Owner's perspektif)*: menetapkan model konseptual dari institusi yang *enterprise*, 3) Perspektif *Design (System Model/ Designer's Perspektif)*: menetapkan model sistem dan teknologi informasi sekaligus juga untuk menjembatani hal yang diinginkan oleh pemilik dan hal yang bisa direalisasikan secara teknis dan fisik, 4) Perspektif *Developer (Technology Model/Builder's Perspektif)*: menetapkan digunakan dalam mengawasi implementasi teknis dan fisik, 5) Perspektif subkontraktor (*Detailed Perwakilan/Out of Context Perspektif*): menetapkan peran dan referensi bagi pihak yang mempunyai tanggung jawab untuk dapat melakukan *development information system*, dan 6) Perspektif fungsional (*Functioning Enterprise/Functioning System*): merepresentasikan perspektif pengguna dan wujud nyata hasil dari yang akan diimplementasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis observasi dan wawancara ke beberapa sumber terpercaya yang merupakan salah satu pendiri Sekolah Musik yang ada di Indonesia dan hasil pengumpulan data yang dilakukan, maka selanjutnya akan dilakukan proses pemetaan masalah.

4.1 Struktur Organisasi / Institusi

Struktur Institusi adalah suatu tata kelola dan hubungan antara tiap bagian serta posisi yang ada pada suatu institusi atau perusahaan dalam menjalankan kegiatan operasional sehari-hari untuk mencapai *goal* yang di harapkan dan di inginkan oleh perusahaan. Berikut adalah struktur organisasi yang terdapat pada salah satu Sekolah Musik yang memiliki tugas dan tanggung jawab masing-masing terhadap proses bisnis perusahaan.



Gambar 3 Struktur Organisasi Sekolah Musik

Keterangan pada Gambar 3:

1. *Principal/Owner*

Orang yang memimpin sekaligus menjadi pendiri dari Institusi Sekolah Musik. Tugasnya adalah membuat prosedur atau ketentuan untuk tiap kepala departemen dalam mencapai tujuan dan sasaran institusi. Selain itu, seorang *Principal* juga bertugas untuk mengkoordinir dan memonitoring setiap kegiatan dari para pimpinan departemen dan memiliki wewenang untuk mengangkat, mengganti, atau memberhentikan karyawan dan pegawainya. Seperti seorang *Principal*, tanggung jawabnya juga bertugas membuat ketetapan operasional perusahaan dalam jangka pendek dan untuk jangka menengah.

2. *Manager Director*

Membantu *Owner/Principal* dalam mengontrol proses bisnis yang sedang berjalan, baik dalam hal pemasaran (promosi), karyawan, keuangan perusahaan, dan *planning* untuk jangka pendek, jangka menengah dan jangka panjang guna mengembangkan bisnis yang berjalan. Dari proses bisnis yang telah berjalan kemudian akan dilaporkan ke *Principal* dan menjadi bahan evaluasi untuk kedepannya.

3. *Vice Principal*

Seperti halnya wakil kepala sekolah pada umumnya, *Vice Principal* bertugas untuk: Menyusun perencanaan, membuat program kegiatan dan pelaksanaan program

- Pengorganisasian
- Pengarahan
- Ketenagaan
- Pengkoordinasian
- Pengawasan
- Penilaian
- Identifikasi dan pengumpulan data
- Penyusunan laporan
- Wakil Kepala Sekolah bertugas membantu Kepala Sekolah dalam urusan-urusan sebagai berikut: Kurikulum, Kesiswaan, Sarana Prasarana, dan Humas.

4. *National Partnership Manager*

Bertugas mengontrol mitra dan perkembangan mitra yang ada dalam menunjang sistem dan pendidikan pada mitra. Baik dalam mendukung keperluan mitra baik *training* guru, keperluan ujian, dan sebagainya.

5. Accounting

Orang yang bertugas di semua kegiatan yang ada kaitannya dengan keuangan dan anggaran perusahaan. Bagian keuangan bertugas untuk mengawasi seluruh operasional keuangan yang ada di perusahaan, bertanggung jawab terhadap semua kegiatan yang ada kaitannya dengan keuangan. Selain itu, bagian keuangan juga membuat prosedur pelaksanaan yang berkaitan dengan keuangan secara rinci (pemasukan dan pengeluaran keuangan untuk kebutuhan operasional), serta menetapkan standar kerja lapangan demi menjamin agar tidak terjadi kebocoran di bidang keuangan.

6. Education

Bertugas dalam registrasi murid yang mengikuti ujian yang diselenggarakan baik untuk cabang maupun mitra. Bidang *education* bertanggung jawab dalam mengurus penjadwalan ujian, pengumuman ujian, menyediakan form ujian untuk praktek *instrument* maupun soal ujian untuk ujian tertulis/teori, bertugas merekap nilai ujian, pengumuman hasil ujian, dan pencetakan sertifikat hasil ujian bagi yang lulus.

7. IT Manager

Manager IT biasanya mempunyai banyak tanggung jawab *critical* seperti, *me-manage* staf, pengembangan dan pemeliharaan *website*, membuat kebijakan *mobile device*, *user support*, *helpdesk*, *manage servers*, membuat aturan penggunaan *software*, bahkan telco berbasis IT.

Juga bekerjasama dengan semua aspek dalam perusahaan, *accounting*, keuangan, Staff, Audit, mitra, fasilitas, vendor, legal, baik didalam maupun luar perusahaan.

8. Branch Head

Branch Head atau kepala cabang memiliki tugas memimpin dan mengelola kegiatan usaha atau item bisnis perusahaan di cabang. Mendapatkan *marketshare* sesuai target cabang yang ditentukan (*goal*). Mengelola tagihan dengan baik agar resiko dari bisnis dapat ditekan sekecil-kecilnya. Membangun nama baik kantor cabang dengan *image* yang baik. Mengupayakan pertumbuhan dan perkembangan cabang dari waktu ke waktu baik secara *volume* maupun kualitas. Tanggung Jawab:

- a. Pelaksanaan operasional kantor cabang sesuai *system* dan aturan yang berlaku.
- b. Dapat mengendalikan resiko.
- c. Memantau perkembangan kantor cabang.
- d. Merealisasikan keuntungan yang ditargetkan oleh institusi ke masing-masing kantor cabang.

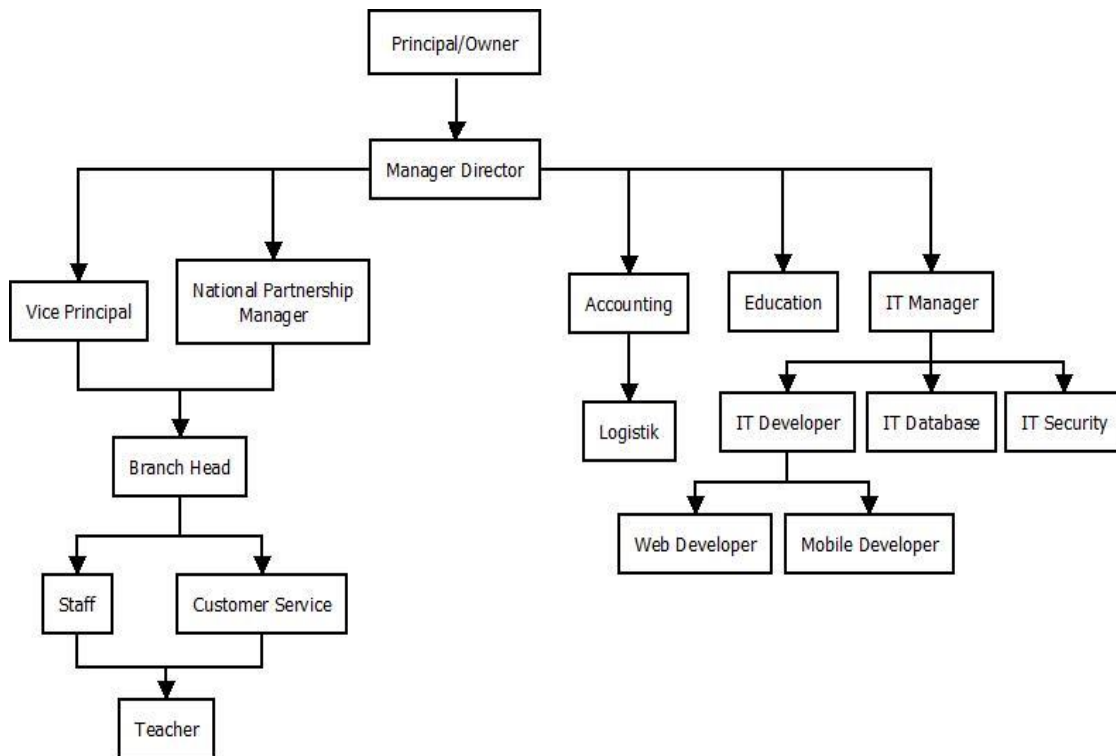
9. Staff

Seorang staff administrasi dituntut untuk melakukan pengorganisasian data, dokumen, pemilihan guru yang sesuai untuk murid, serta menghadapi orang tua murid baik komplain maupun pertanyaan yang ingin ditanyakan dari pihak orang tua dan murid selaku *customer*.

10. Teacher

Seorang pengajar yang bertugas mengajari murid terhadap bidang musik yang sesuai dengan pilihan murid tersebut, selain itu juga guru bertugas mendidik para murid, melatih peserta didik, membimbing dan mengarahkan, memberikan dorongan. Setiap guru bertanggung jawab atas keadaan murid yang dibimbingnya untuk perkembangan skill maupun pengetahuan dari murid tersebut.

4.2 Rekomendasi Struktur Organisasi Yang Diharapkan



Gambar 4 Rekomendasi Struktur Organisasi Sekolah Musik

Rekomendasi struktur organisasi dirancang merupakan salah satu perbaikan maupun membantu kelancaran dan keefektifan proses bisnis manajemen aset yang disarankan oleh peneliti supaya dapat diterapkan pada Sekolah Musik Gambar 5.

Terdapat tambahan pada struktur organisasi yang disarankan pada Sekolah Musik (gambar 4), diantaranya:

1. Customer Service

Berperan sebagai komunikator, berupa penghubung antara customer, guru, dan perusahaan.

2. IT Developer

Memiliki tanggung jawab yang diharapkan mampu untuk melakukan pembangunan Sistem secara mandiri, baik Aplikasi maupun Jaringan. Didalamnya terdiri atas Web Developer dan Mobile Developer sesuai tugas dan bagiannya masing-masing.

3. IT Database

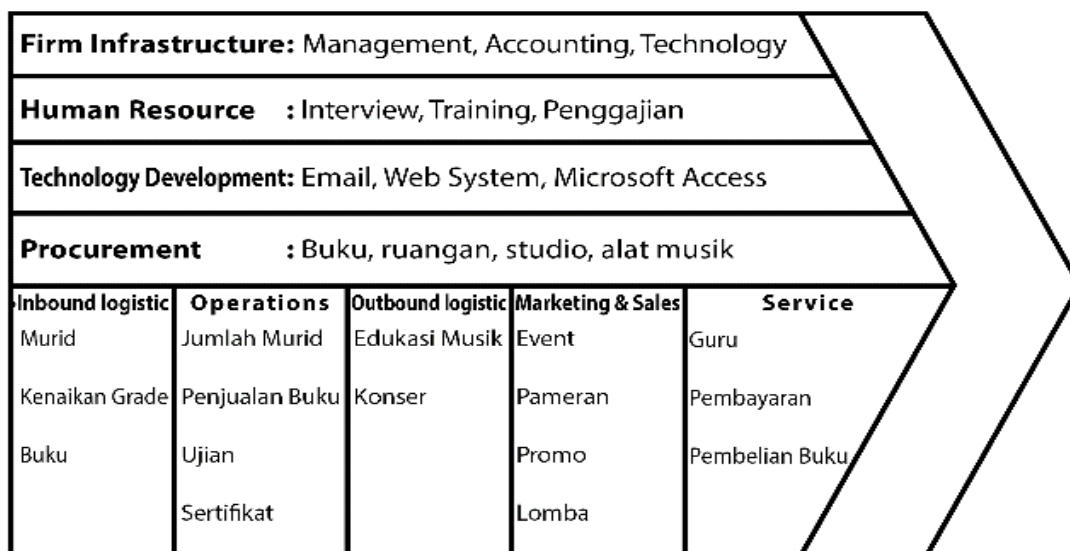
Berfungsi mengontrol penyimpanan data yang masuk, baik data murid, guru maupun karyawan. IT Database bertugas memberi laporan terkait data yang ada dan analisis perkembangan yang terjadi.

4. IT Security

Hanya sekedar memastikan kelancaran penggunaan perangkat IT sekaligus pengontrolan sistem, sekaligus membantu revisi data pada sistem yang sering terjadi pada perubahan data murid sekaligus dilibatkan tambahan perhitungan jika seorang murid mendapat promo potongan uang sekolah maupun uang pendaftaran yang dikalkulasikan dengan data keuangan.

4.3 Value Chain

Perancangan dimulai dengan identifikasi area fungsional utama pada Sekolah Musik yang terkait dengan unit organisasi dan aliran informasi menggunakan konsep value chain dari Porter. Michael Porter *value chain* digunakan untuk menjabarkan kegiatan utama dan kegiatan pendukung.



Gambar 5 Value Chain Sekolah Musik

Berdasarkan gambar 5, dapat dijelaskan bahwa proses bisnis adalah sebagai berikut:

Kegiatan utama

1. Logistik Masuk
 - A. Penerimaan murid baru, murid yang ingin menambah jurusan, maupun murid yang naik kelas.
 - B. Murid yang naik grade/kelas.
 - C. Pemberian buku kepada murid berdasarkan jurusan dan grade masing-masing.
2. Outbound Logistik
 - A. Memberikan pengetahuan musik kepada murid, baik secara praktek maupun teori.
 - B. Menampilkan murid yang berbakat pada konser khusus.
3. Pemasaran & Sales
 - A. Mengikuti maupun menyelenggarakan event di berbagai tempat.
 - B. Mengadakan pameran.
 - C. Mengadakan promo pendaftaran, biaya bulanan dan pendaftaran ujian
 - D. Mengikuti lomba musik dengan membawa murid terbaik
4. Pemasaran & Sales Operasi
 - A. Merekap jumlah keseluruhan murid baik cabang maupun mitra.
 - B. Penjualan buku kepada murid.

- C. Melaksanakan ujian setiap semesternya untuk mengukur sejauh mana kemampuan murid dalam menangkap pelajaran yang diberikan.
- D. Murid yang lulus ujian akan diberikan sertifikat sebagai tanda kelulusan grade dari sekolah musik.

5. Layanan

- A. Guru dalam mengajar
- B. Pembayaran sekolah
- C. Pembelian buku

Kegiatan Pendukung

Bagian ini akan menjelaskan rincian kegiatan yang mendukung terjadinya kegiatan utama dalam proses bisnis perusahaan yang bersangkutan.

1. *Infrastruktur Firm*

Infrastruktur perusahaan yang terdiri dari *Corporate Management* yang berfungsi untuk mengelola proses kegiatan usaha sebagaimana mestinya, baik dalam produksi barang maupun pengiriman barang. Keuangan dalam pengolahan pengeluaran dan pendapatan perusahaan dalam memasok barang kepada pelanggan/pembeli. Berikutnya adalah perencanaan dalam pengembangan proses bisnis di perusahaan dan teknologi dalam mendukung proses bisnis.

2. Manajemen Sumber Daya Manusia

Manajemen SDM terkait berawal dari wawancara calon karyawan baru. Untuk karyawan yang diterima, pelatihan sehingga karyawan baru menguasai pekerjaan dan proses bisnis mereka dalam perusahaan, pelatihanpun diberikan kepada karyawan yang sudah bekerja dalam adaptasi dengan perkembangan yang ada. Penggajian terkait dengan pembayaran layanan dari karyawan sesuai dengan pekerjaan mereka.

3. Pengembangan Teknologi

Pengembangan teknologi berupa kegiatan yang berkaitan dengan biaya yang terkait dengan proses bisnis yang ada dengan menggunakan *E-mail* dalam pengiriman data transaksi, akademik, dan lainnya. *Microsoft Excel* digunakan sebagai rekap data. Sistem web yang mendukung administrasi, pengolahan barang keluar masuk logistik, dan sistem ujian. *Microsoft Access* dalam input data murid peserta ujian.

4. Procurement

Pangadaan berupa penyediaan buku belajar untuk instrument dan teori. Penyediaan ruang kelas belajar untuk masing-masing *instrument*, dan kelas teori. Penyediaan studio bagi musik *Rock & Pop*, dan penyertaan alat musik untuk mendukung pembelajaran praktek *instrument*.

4.4 Kerangka Kerja Zachman

Perspektif Perencana

Pada bagian pertama dari perspektif perencana yang juga sering disebut dengan arsitektur kontekstual yang menjelaskan salah satu item proses bisnis pada Sekolah Musik berupa proses penerimaan murid dan pembayaran secara umum.

1. *What*

Kolom ini menjelaskan tentang data yang disajikan dari sudut pandang planner. Dari analisis data-data tersebut terdiri dari: a) Data Registrasi adalah data identitas dari calon siswa, b) Data Berkas adalah data persyaratan penerimaan murid baru, c) Data Upload Registrasi adalah pembayaran registrasi dari calon murid, d) Pembayaran Registrasi adalah data pembayaran yang sudah diterima dari Tata Usaha, e) Pengumuman adalah informasi

pengumuman penerimaan murid baru, f) Murid adalah data murid yang sudah terdaftar pada Sekolah Musik g) Pembayaran sekolah, adalah data yang di unggah yang sudah melakukan pembayaran sekolah, h) Data Pembayaran adalah data pembayaran murid yang diterima keuangan, dan i) *How (Proses)*. Kolom ini menjelaskan tentang proses dari penerimaan murid baru dan pembayaran sekolah yang berdasarkan ketentuan.

2. *How*

Kolom ini menjelaskan tentang proses dari awal penerimaan siswa baru (registrasi) dan pembayaran sekolah yang ada pada Sekolah Musik.

3. *Where*

Kolom ini menjelaskan lokasi dari Sekolah Musik yang terjangkau sehingga mudah diakses dan ditemui, mengingat target customer dari anak berusia 3 tahun sampai dewasa.

4. *Who*

Kolom ini memberikan penjelasan tentang sumber daya pekerja atau staf yang berperan penting dalam proses penerimaan dan uang pembayaran sekolah yaitu: a) *Principal* menerima laporan, b) Tata Usaha mengelola data calon murid, c) keuangan mengolah keuangan data pembayaran, d) Calon Murid melakukan pendaftaran, dan e) Murid melakukan pembayaran sekolah.

5. *When*

Kolom ini membahas kejadian atau jadwal dari penerimaan murid baru dan pembayaran sekolah akan dilakukan atau meliputi: 1) Penerimaan murid baru di setiap tahunnya, 2) Pembayaran sekolah dilakukan paling lambat di tanggal yang telah ditetapkan.

6. *Why*

Kolom ini menjabarkan visi dan misi Sekolah Musik yang membedakan dengan kursus musik dan setiap dari sekolah musik yang ada.

4. PENUTUP

Kesimpulan

Dari semua data yang terkandung dalam laporan ini, maka kesimpulan yang diambil berdasarkan analisa proses bisnis pada sekolah musik, dapat disimpulkan bahwa dalam perkembangan zaman

sekarang dimana teknologi sudah sangat berkembang, persaingan semakin ketat, semakin banyak bermunculan Sekolah Musik baru di berbagai tempat dengan konsep yang berbeda dan unik mengharuskan Sekolah Musik mengambil langkah baru untuk tetap bertahan. Proses bisnis yang kurang sangat berdampak pada kemajuan perusahaan, baik dalam perekrutan murid baru, promosi dan sebagainya. Pendataan yang manual memiliki resiko yang sangat besar bagi Sekolah Musik yang memiliki murid jumlah yang banyak dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam mendukung kinerja perusahaan.

Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut di masa mendatang, peneliti atau penulis akan memberikan beberapa saran yang mungkin berguna dan dapat membantu proses bisnis Sekolah Musik. Berikut adalah saran kami:

- Memanfaatkan perkembangan teknologi dalam mendukung kinerja perusahaan.
- Untuk dapat mengimplementasikan IS/IT secara keseluruhan yang berhubungan dengan proses transaksi, pendaftaran dan data logistik, diharapkan perusahaan akan mempekerjakan beberapa pekerja yang memiliki ketrampilan yang baik dalam IS/IT
- Kebutuhan akan masa depan IS/IT pekerja direkrut.
- Peningkatan sistem yang mendukung proses bisnis menjadi lebih efektif dan efisien.
- Kebutuhan untuk mengembangkan diri dan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam mendukung kinerja perusahaan.
- Perlunya pendapat dan kritik dari pelanggan dan karyawan untuk meningkatkan perusahaan.
- Mengamati perkembangan yang terjadi pada Sekolah Musik lainnya.

5. REFERENSI

Abdillah, L. A. (2007). Pengaruh kompensasi dan teknologi informasi terhadap kinerja dosen (KIDO) tetap pada Universitas Bina Darma. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, 9, 1-20.

Utomo, A. P. (2014). Pemodelan arsitektur enterprise sistem informasi akademik pada perguruan tinggi menggunakan Enterprise Architecture Planning. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 5(1), 33-40.

Lankhorst, M. (2015). *Enterprise Architecture at Work*. Berlin: Springer.

Saputra, D. (2015). Perancangan Enterprise Architecture Zachman Framework Untuk Jasa Layanan Pasang Baru Dan Tambah Daya Listrik Pada Perusahaan Jasa Listrik Swasta. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 3(1).

Tyas, T. S., & Tarmuji, A. (2013). Perancangan Enterprise Architecture Planning (EAP) Pada Proses Manajemen Aset Dengan Zachman Framework (Studi Kasus Divisi Manajemen Fasilitas PT. XYZ). *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 1(1), 97-110.

Lankhorst, Marc. (2009). *Enterprise Architecture at Work.*, Berlin: Springer

Irfanto, R., & Andry, J. F. (2017). Perancangan enterprise architecture menggunakan Zachman framework (studi kasus: pt. vivamas Adipratama). *Prosiding Semnastek*.

Nogueira, J. M., Romero, D., Espadas, J., & Molina, A. (2013). Leveraging the Zachman framework implementation using action-research methodology—a case study: aligning the enterprise architecture and the business goals. *Enterprise Information Systems*, 7(1), 100-132.

Slameto, A. A., Utami, E., & Pangera, A. A. (2017). Analisis dan Desain Arsitektur Enterprise Sistem Informasi Pelaporan Kerusakan Komputer dengan Zachman Framework. *Respati*, 7(21).

Dewi, N. A., Sinaga, B. L., & Rusdianto, E. (2015, July). Perencanaan Layanan Sistem Informasi Dengan Enterprise Architecture Planning (Studi Kasus: Rumah Sakit Umum Daerah). In *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF) (Vol. 1, No. 1)*.

Kurniawan, H. (2017). Penggunaan Enterprise Architecture Planning Dalam Pemodelan Bisnis Pendidikan Dan Pelatihan (Studi Kasus: Badan Pendidikan Dan Pelatihan Daerah Kab. Lampung Tengah). *Jurnal Teknologi Informasi Magister*, 1(02), 192-202.