

PERENCANAAN ARSITEKTUR SISTEM INFORMASI DINAS PARIWISATA MENGUNAKAN MODEL EAP

Rintho Rante Rerung
Manajemen Informatika
Politeknik Perdana Mandiri Purwakarta
Email: rintho@rantererung.com

ABSTRAK

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Tana Toraja merupakan salah satu lembaga teknis daerah dengan fungsi utama mengembangkan pariwisata untuk memperoleh manfaat ekonomi dan sosial dari kegiatan pariwisata. Sistem informasi berbasis teknologi informasi perlu direncanakan agar dapat memberikan gambaran sistem informasi yang diperlukan untuk mendukung proses bisnis dinas. Perencanaan ini menggunakan model *EAP*. Model *EAP* akan mendefinisikan kebutuhan bisnis dan arsitekturnya. Dari hasil penelitian, maka ditemukan bahwa aplikasi yang diperlukan dalam sistem informasi adalah website pariwisata, aplikasi keuangan, aplikasi *HRD* dan aplikasi pengawasan dan evaluasi.

Kata kunci: arsitektur enterprise, sistem informasi, EAP, pariwisata.

ABSTRACT

Department of Culture and Tourism of Tana Toraja is one of the technical agencies in the Government of Tana Toraja. One of the main functions of this institute are to develop tourism to get economic and social benefits from tourism activities. An enterprise information systems based on information technology should be planned to provide an overview of information systems to support business process services. The planning is used EAP models. EAP models will define the business requirements and the architecture. From the research mentioned above, it has found that the application required in the information system is tourism website, financial application, human resources department (HRD) application, and Controlling and Evaluation application.

Keywords: enterprise architecture, information system, EAP, tourism.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sektor pariwisata telah menjadi bagian kegiatan perekonomian dan telah menjadi andalan potensial bahkan prioritas pengembangan bagi sejumlah negara, terutama bagi negara berkembang seperti Indonesia. Berdasarkan persepsi pelaku wisata dan hasil observasi lapangan Kajian Penurunan Jumlah Wisatawan di Tana Toraja ditemukan bahwa kondisi pariwisata Tana Toraja saat ini sudah berada pada titik kritis[3]. Sesuai dengan siklus hidup pariwisata model Butler dan Miossec, maka pariwisata Tana Toraja berada pada tahap penurunan (*decline phase*). Salah satu penyebabnya adalah sistem pengelolaan data yang buruk hingga tidak tersedianya informasi yang memadai sehingga wisatawan tidak termotivasi untuk berkunjung ke Tana Toraja. Dengan penurunan tersebut maka dapat dipastikan bawah pendapatan pemerintah daerah Tana Toraja dari sektor pariwisata mengalami penurunan. Melihat dari kondisi tersebut maka perlu merencanakan sebuah sistem informasi berbasis teknologi informasi (TI) untuk dapat membantu baik pemerintah selaku pengelola maupun calon wisatawan sebagai pihak yang akan mengakses informasi tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana merencanakan sistem informasi Dinas Pariwisata berbasis TI yang dapat mendukung visi dan misi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Tana Toraja;
- 2) Bagaimana merencanakan sistem informasi Dinas Pariwisata berbasis TI agar sesuai dengan proses bisnis Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Tana Toraja;

- 3) Bagaimana merencanakan sistem informasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Tana Toraja yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Merencanakan arsitektur sistem informasi Dinas Pariwisata berbasis TI untuk mendukung visi dan misi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Tana Toraja;
- 2) Merencanakan arsitektur sistem informasi Dinas Pariwisata berbasis TI yang sesuai dengan proses bisnis Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Tana Toraja;
- 3) Merencanakan arsitektur sistem informasi Dinas Pariwisata Tana Toraja berbasis TI yang sesuai dengan teknologi yang berkembang saat ini.

1.4 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan [2]. Sistem informasi juga didefinisikan sebagai cara dari orang-orang dan organisasi-organisasi memanfaatkan teknologi, mendapatkan, memproses, menyimpan, menggunakan, dan menyebar informasi. Sistem informasi merupakan bagian domain yang lebih luas dari pengembangan yang berkelanjutan dalam merespon inovasi teknologi serta interaksi yang mutual dengan kehidupan sosial secara keseluruhan[8]. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah sistem dalam sebuah organisasi yang digunakan untuk mengelola data atau informasi dengan memanfaatkan teknologi baik untuk kebutuhan *internal* maupun kebutuhan *external*.

1.5 Rantai Nilai (Value Chain)

Michael Porter menyatakan bahwa “*setiap perusahaan merupakan kumpulan aktivitas yang dilakukan untuk merancang, menghasilkan, memasarkan, menyampaikan dan mendukung produk atau layanannya*”[7]. Semua aktivitas ini dapat disajikan dalam bentuk *value chain*. *Value chain* hanya dapat dipahami dalam konteks unit bisnis. Kunci analisis *value chain* adalah memahami aktivitas di dalam institusi yang menciptakan manfaat kompetitif serta pengaturan aktivitas tersebut lebih baik dari institusi lain pada industri [9].

1.6 Entity Relationship Diagram (ERD)

Model diagram E-R adalah model diagram yang didasarkan pada sebuah persepsi dunia nyata yang terdiri dari obyek dasar yang disebut dengan entitas dan hubungannya diantara entitas tersebut [1]. Definisi ERD menurut Fatansyah dalam bukunya yang berjudul *Basis Data*, menyebutkan bahwa “*Entity Relationship Diagram yaitu berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang merepresentasikan seluruh fakta dari dunia nyata*”[1]. Simbol- Simbol ERD yang dapat kita gunakan adalah:

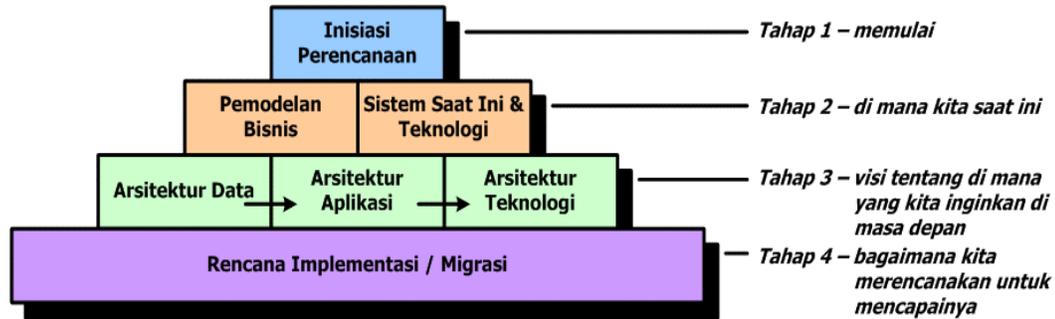
- 1) Entitas adalah objek yang dapat didefinisikan dalam lingkungan *user*, sesuatu yang penting bagi pemakai dalam konteks sistem yang akan dibuat. Sebagai contoh pelanggan, *user* dll.
- 2) Atribut adalah properti atau karakteristik yang dimiliki oleh suatu entitas dimana properti atau karakteristik itu bermakna atau berarti bagi organisasi atau perusahaan.
- 3) Relasi adalah hubungan antara suatu himpunan dengan himpunan entitas yang lainnya.
- 4) Arus Data adalah Simbol yang menunjukkan arah dari arus data.

1.7 Enterprise Architecture

Arsitektur *Enterprise* merupakan cara untuk menggambarkan model operasional *enterprise* yang mencakup aspek perencanaan bisnis, operasional bisnis, otomasi, hingga infrastruktur teknologi informasi pendukungnya. Arsitektur *Enterprise* memiliki empat komponen utama yaitu arsitektur bisnis, arsitektur informasi (data), arsitektur teknologi dan arsitektur aplikasi. Arsitektur *enterprise* mempunyai arti penting bagi organisasi sebab salah satu hasilnya adalah keselarasan (*alignment*) antara teknologi informasi dan kebutuhan bisnis [4].

1.8 Enterprise Architecture Planning

Enterprise Architecture Planning adalah proses pendefinisian arsitektur dalam penggunaan informasi untuk mendukung bisnis dan rencana untuk mengimplementasikan arsitektur tersebut [5]. *Enterprise Architecture Planning* memiliki 7 (tujuh) komponen utama yang menunjukkan tahapan untuk menentukan dan merencanakan implementasi arsitektur sistem informasi. Tujuh komponen utama ini dikelompokkan menjadi 4 lapisan [5] seperti Gambar 1.



Gambar 1. Komponen dan Lapisan EAP [1]

Dari gambar di atas, dapat disimpulkan bahwa tahapan dan apa yang dihasilkan dari setiap tahapan EAP pada Tabel 1:

Tabel 1. Tahapan dan hasil dari EAP

Lapisan	Tahapan	Hasil
1	Inisiasi Perencanaan	Ruang lingkup, sasaran, visi, penentuan metodologi dan alat-alat yang akan digunakan, perencanaan tim, presentasi, rencana kerja.
2	Pemodelan Bisnis	Struktur organisasi, model fungsi bisnis awal
	Survey Perusahaan	Perlengkapan model bisnis fungsional
	Sistem dan teknologi saat ini	Katalog sumber daya informasi (IRC), skema sistem
3	Arsitektur Data	Pendefinisian entitas, diagram ER, matriks entitas terhadap fungsi, dokumen arsitektur data
	Arsitektur Aplikasi	Pendefinisian aplikasi-aplikasi, matriks aplikasi, dokumen arsitektur aplikasi
	Arsitektur Teknologi	Distribusi data/aplikasi, dokumen arsitektur aplikasi
4	Rencana Implementasi	Urutan aplikasi/roadmap, rencana migrasi, faktor-faktor sukses dan rekomendasi
	Kesimpulan Perencanaan	Dokumen akhir, presentasi
	Transisi terhadap implementasi	Peningkatan organisasi, kebijakan-kebijakan, standard, prosedur-prosedur, rencana terperinci

1.9 Zachman Framework

Langkah-langkah dalam EAP memberikan panduan praktis dalam membuat arsitektur dari dua baris dan tiga kolom pertama kerangka kerja Zachman [6]. Kerangka kerja Zachman merupakan kerangka kerja untuk memetakan hubungan antara komponen *enterprise* terhadap level arsitektur yang menjadi perhatian pihak-pihak yang berkepentingan dengan *enterprise architecture*. Hubungan antara kerangka kerja Zachman dan EAP adalah proses mendefinisikan dua level atas kerangka kerja Zachman. Sehingga jika dipetakan ke dalam kerangka kerja Zachman, EAP akan berada di baris pertama dan baris kedua yang merupakan perspektif perencana dan pemilik. Sedangkan aspek yang dibahas dalam EAP berada pada tiga kolom dari kerangka kerja Zachman, yaitu meliputi data, fungsi dan jaringan dari arsitektur sistem informasi.

1.10 Four Stage Life Cycle Bussiness System Planning (BSP)

Four Stage Life Cycle adalah *tool* yang digunakan untuk menemukan turunan dari fungsi bisnis yang terkait dengan produk/layanan yang diberikan oleh fungsi bisnis tersebut [9]. *Four Stage Life Cycle* pada *BSP* digunakan pada tahap pendefinisian proses bisnis. Ada empat siklus yang digunakan [9], yaitu:

- 1) *Requirements, Planning, Measurements And Control*, merupakan tahap untuk menentukan berapa banyak produk/layanan yang dibutuhkan, rencana untuk mendapatkannya dan pengukuran serta kontrol yang digunakan.
- 2) *Acquisition*, merupakan tahap untuk mengembangkan produk/layanan atau untuk mendapatkan sumber daya yang akan dipergunakan untuk kegiatan pengembangan.
- 3) *Stewardships*, merupakan tahap untuk membentuk, mempertajam, memodifikasi atau merawat dukungan sumber daya dan untuk menyimpan atau menelusuri produk atau layanan.
- 4) *Retirement*, merupakan tahap keputusan akhir dari tanggung jawab organisasi untuk suatu produk atau layanan atau sinyal yang menyatakan akhir dari penggunaan suatu sumber (*resource*).

1.11 Application Portofolio

Sistem aplikasi dalam suatu organisasi apakah itu yang berkaitan dengan pengolahan data transaksi, sistem informasi manajemen dan sebagainya perlu untuk direncanakan dan dikelola apa yang dapat diberikan setiap aplikasi tersebut terhadap usaha pencapaian tujuan bisnis organisasi, dengan mengikuti apa yang ada saat ini dan masa yang akan datang [9]. *Application Portofolio Matrix* dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini.

STRATEGIC Berisi aplikasi-aplikasi yang bersifat kritis untuk menunjang perkembangan strategi bisnis di masa yang akan datang.	HIGH POTENTIAL Berisi aplikasi-aplikasi yang mungkin dibutuhkan oleh organisasi untuk keberhasilan di masa yang akan datang, namun belum dibuktikan.
Berisi aplikasi-aplikasi masa kini yang dibutuhkan oleh organisasi agar dapat menjalankan roda bisnisnya. KEY OPERATIONAL	Berisi aplikasi-aplikasi yang bersifat <i>valuable</i> tetapi tidak kritis. SUPPORT

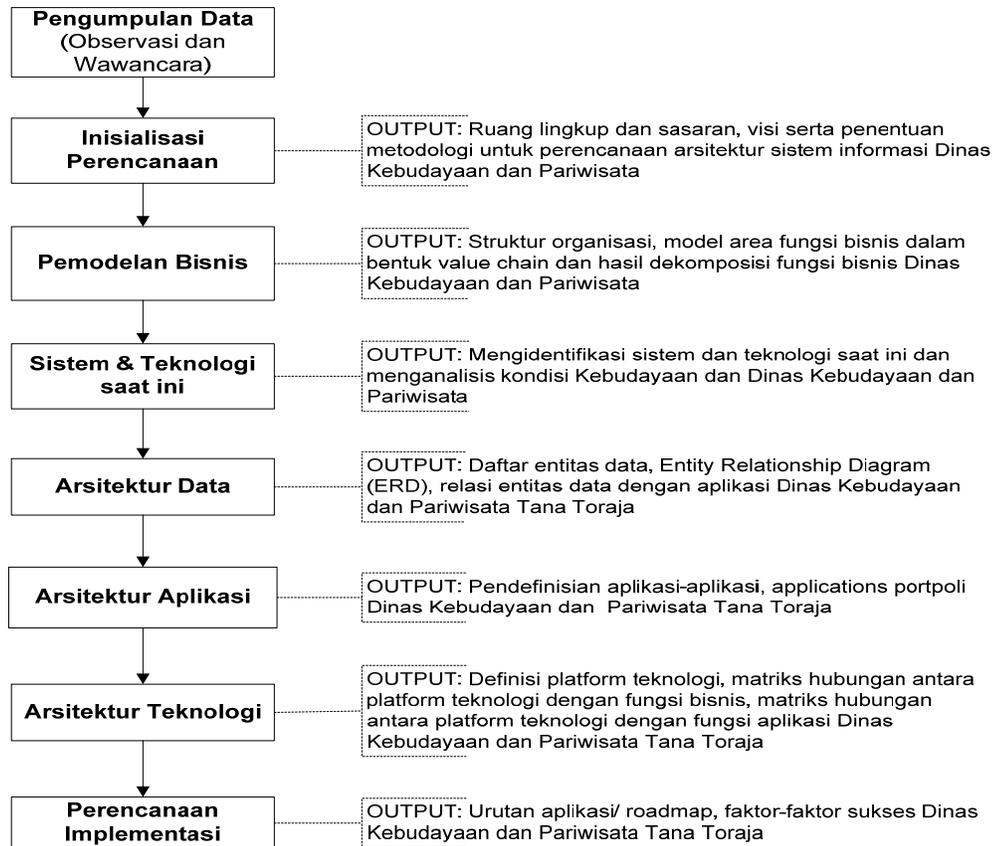
Gambar 2. *Application Portofolio Matrix* [9]

1.12 Blueprint

Blueprint adalah kerangka kerja terperinci (arsitektur) sebagai landasan dalam pembuatan kebijakan yang meliputi penetapan tujuan dan sasaran, penyusunan strategi, pelaksanaan program dan fokus kegiatan serta langkah-langkah atau implementasi yang harus dilaksanakan oleh setiap unit di lingkungan kerja. *Blueprint* IT mencakup tiga hal yaitu arsitektur aplikasi, arsitektur infrastruktur dan tata kelola IT.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini, langkah-langkah penelitian mengacu pada metodologi dari *Enterprise Architecture Planning (EAP)*. *Enterprise Architecture Planning* memiliki 7 (tujuh) komponen utama yang menunjukkan tahapan untuk menentukan dan merencanakan implementasi arsitektur sistem informasi. Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3 berikut:



Gambar 3. Langkah-Langkah Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Identifikasi Area Fungsi Utama

Pendefinisian area-area fungsi utama di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Tana Toraja menggunakan rantai nilai Michael Porter seperti yang diuraikan pada Gambar 4. Dalam gambar tersebut fungsi bisnis dikelompokkan menjadi dua yaitu *primary activities* dan *support activities*.



Gambar 4. Rantai Nilai Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Tana Toraja

3.2 Kandidat Entitas Data

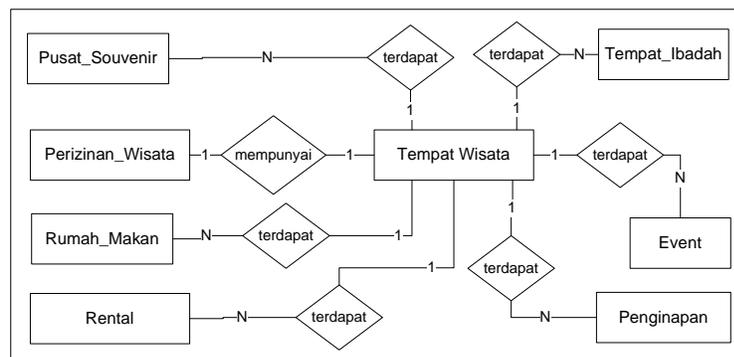
Tujuan dari tahapan ini adalah untuk mendefinisikan semua entitas-entitas data potensial yang diperlukan untuk mendukung bisnis.

Tabel 2. Entitas Data

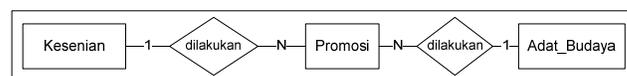
<i>Entitas Bisnis</i>	<i>Entitas Data</i>
Pengelolaan Kebudayaan	1. Kesenian
	2. Adat_Budaya
	3. Promosi
Pengelolaan Usaha Wisata	1. Perizinan_Wisata
	2. Tempat_Wisata
	3. Event
Pengelolaan Pengembangan Wisata	4. Pusat_Souvenir
	5. Tempat_Ibadah
	6. Penginapan
	7. Rumah_Makan
	8. Rental
	1. Tempat_Wisata
	2. Event
	3. Promosi
Pengelolaan Keuangan	4. Jadwal_PSW
	5. Jadwal_PSB
	1. Kegiatan_Dinas
	2. Anggaran
Pengelolaan Kepegawaian dan Prasarana	3. Pencairan_Anggaran
	4. Laporan_Keuangan
	1. Surat_Menyurat
	2. Pegawai
Pengelolaan Perencanaan & Laporan	3. Gaji_Pegawai
	4. Kinerja_Pegawai
	5. Aset
	1. Anggaran
Pengelolaan Perencanaan & Laporan	2. Evaluasi_Anggaran
	3. Kegiatan_Dinas
	4. Laporan_Kegiatan

3.3 Relasi Entitas

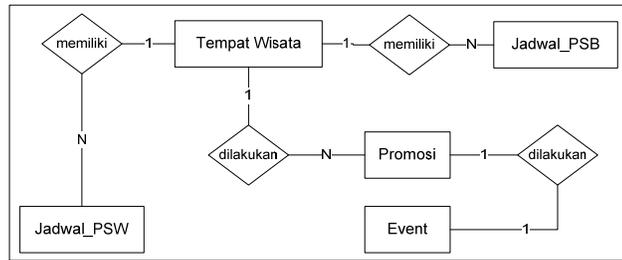
Tahap ini bertujuan menggambarkan masing-masing entitas yang terdapat dalam arsitektur data dan menyediakan ilustrasi secara grafis mengenai *inter*-relasi diantaranya. Adapun hasil relasi antara entitas dapat dilihat pada gambar 6, gambar 7, gambar 8, gambar 9, dan gambar 10.



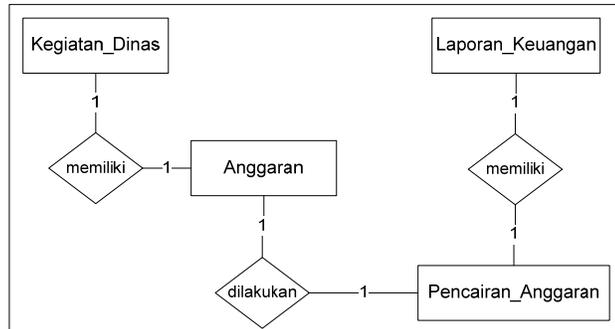
Gambar 5. Relasi Entitas Pengelolaan Usaha Wisata



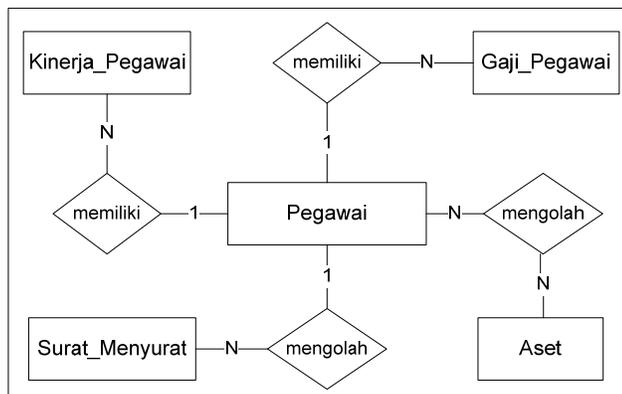
Gambar 6. Relasi Entitas Pengelolaan Kebudayaan



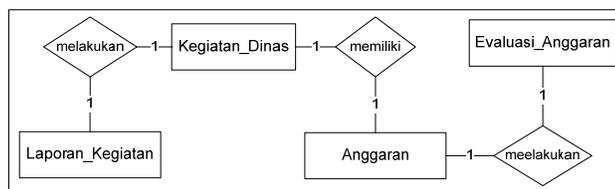
Gambar 7. Relasi Entitas Pengelolaan Pengembangan Wisata



Gambar 8. Relasi Entitas Pengelolaan Keuangan



Gambar 9. Relasi Entitas Pengelolaan Kepegawaian dan Prasarana



Gambar 10. Relasi Entitas Pengelolaan Rencana dan Pelaporan

3.4 Kandidat Aplikasi

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi aplikasi-aplikasi yang diperlukan untuk mengelola data dan mendukung bisnis.

Tabel 3. Kandidat Aplikasi

<i>No.</i>	<i>Proses Bisnis</i>	<i>Kode Aplikasi</i>	<i>Kandidat Aplikasi</i>
1.	Pengelolaan Kebudayaan	APK_1	
2.	Pengelolaan Usaha Wisata		Website Dinas Pariwisata
3.	Pengelolaan Pengembangan Wisata		
4.	Pengelolaan Keuangan	APK_2	Aplikasi Keuangan Dinas Pariwisata
5.	Pengelolaan Kepegawaian dan Prasarana	APK_3	Aplikasi HRD Dinas Pariwisata
6.	Pengelolaan Perencanaan & Laporan	APK_4	Aplikasi Pengawasan dan Evaluasi Dinas Pariwisata

3.5 Relasi Kandidat Aplikasi Dengan Proses Bisnis

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi fungsi-fungsi bisnis yang secara langsung didukung atau dilakukan oleh aplikasi.

Tabel 4. Relasi Aplikasi dengan Proses Bisnis

Proses Bisnis	Kandidat Aplikasi				
	Website Pariwisata	Aplikasi Keuangan	Aplikasi HRD	Aplikasi Pengawasan dan Evaluasi	
Pengelolaan Kebudayaan	C				
Pengelolaan Usaha Pariwisata	C				
Pengelolaan Pengembangan Pariwisata	C				
Pengelolaan Keuangan		C			
Pengelolaan Kepegawaian dan Prasarana			C		
Pengelolaan Rencana dan Laporan					C

Ket :C=Create, U=Use

3.6 Dekomposisi Kandidat Aplikasi

Bentuk hirarki analisis *Four Stage Life Cycle* fitur aplikasi adalah sebagai berikut:

- 1) Website Dinas Pariwisata;
 - a. Pengelolaan Kebudayaan;
 1. Pendataan Kesenian (*Input, Update, Delete, View*);
 2. Pendataan Adat dan Budaya (*Input, Update, Delete, View*);
 - b. Pengelolaan Usaha Pariwisata;
 1. Pendataan Izin Wisata (*Input, Update, Delete, View*);
 2. Pendataan Tempat Wisata (*Input, Update, Delete, View*);
 3. Pembuatan Jadwal Event (*Input, Update, Delete, View*);
 4. Pendataan Pusat Souvenir (*Input, Update, Delete, View*);
 5. Pendataan Tempat Ibadah (*Input, Update, Delete, View*);
 6. Pendataan Penginapan (*Input, Update, Delete, View*);
 7. Pendataan Rumah Makan (*Input, Update, Delete, View*);
 8. Pendataan Tempat Rental (*Input, Update, Delete, View*);
 - c. Pengelolaan Pengembangan Pariwisata;
 1. Pembuatan Promosi (*Input, Update, Delete, View*);
 2. Pembuatan Jadwal PSW (*Input, Update, Delete, View*);
 3. Pembuatan Jadwal PSB (*Input, Update, Delete, View*);
- 2) Aplikasi Keuangan Dinas Pariwisata;
 - Pengelolaan Keuangan;
 - a) Pendataan Anggaran (*Input, Update, Delete, View*);

- b) Pencairan Anggaran (*Input, Update, Delete, View*);
- c) Pembuatan Laporan Keuangan (*Filter, View, Download*);
- 3) Aplikasi HRD Dinas Pariwisata;
Pengelolaan Kepegawaian dan Prasarana;
 - a) Pendataan Surat-Menyurat (*Input, Update, Delete, View*);
 - b) Pendataan Pegawai (*Input, Update, Delete, View*);
 - c) Pendataan Gaji Pegawai (*Input, Update, Delete, View*);
 - d) Penilaian Kinerja Pegawai (*Input, Update, Delete, View*);
 - e) Pendataan Aset (*Input, Update, Delete, View*);
- 4) Aplikasi Pengawasan dan Evaluasi Dinas Pariwisata;
Pengelolaan Rencana dan Laporan;
 - a) Pendataan Kegiatan Dinas (*Input, Update, Delete, View*);
 - b) Pembuatan Laporan Kegiatan (*Filter, View, Download*);
 - c) Evaluasi Kegiatan (*Input, Update, Delete, View*);

3.7 Kandidat Aplikasi Berdasarkan Portofolio

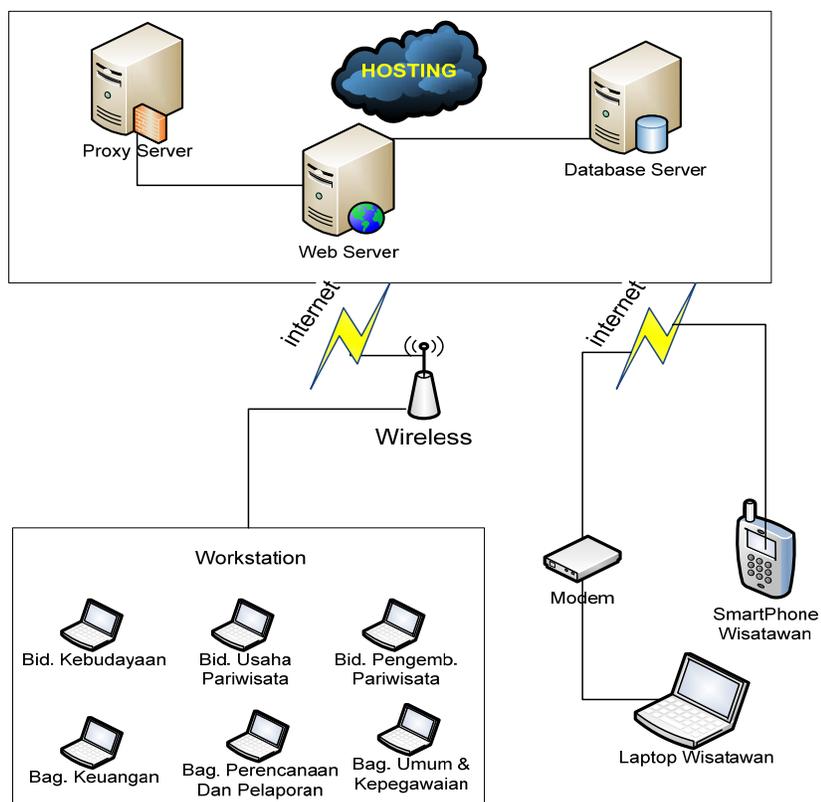
Kandidat aplikasi berdasarkan *Application Portofolio* seperti gambar 11 berikut ini.

STRATEGIC Website Dinas Pariwisata	HIGH POTENTIAL
1. Aplikasi HRD Dinas Pariwisata 2. Aplikasi Keuangan Dinas Pariwisata KEY OPERATIONAL	Aplikasi Pengawasan dan Evaluasi Dinas Pariwisata SUPPORT

Gambar 11. Kandidat Aplikasi Berdasarkan *Application Portofolio*

3.8 Defenisi Platform Teknologi

Tujuan dari tahapan ini adalah menentukan strategi distribusi aplikasi dan data serta mendefinisikan *platform* teknologi yang akan menjadi lingkungan bagi aplikasi dan data guna mendukung fungsi bisnis seperti pada gambar 12 berikut ini.



Gambar 12. Arsitektur Teknologi yang diusulkan

3.9 Relasi Platform Teknologi Dengan Aplikasi

Tahapan ini dimaksudkan untuk melakukan justifikasi bagi *platform* teknologi dengan cara merelasikannya dengan aplikasi yang terdefinisi dengan arsitektur aplikasi yang memerlukan teknologi.

Tabel 5. Relasi *Platform* Teknologi dengan Aplikasi

Aplikasi	Teknologi		Perangkat Lunak		Network	Media	
			Sistem Operasi	Bahasa Pemrograman	DB MS	Network & Device	Platform
	Microsoft Windows	Linux	PHP	MySQL	Internet	PC	SmartPhone
Website Dinas Pariwisata	√	√	√	√	√	√	√
Aplikasi Keuangan Dinas Pariwisata	√	√	√	√	√	√	√
Aplikasi HRD Dinas Pariwisata	√	√	√	√	√	√	√
Aplikasi Pengawasan dan Evaluasi Dinas Pariwisata	√	√	√	√	√	√	√

3.10 Rencana Urutan Implementasi

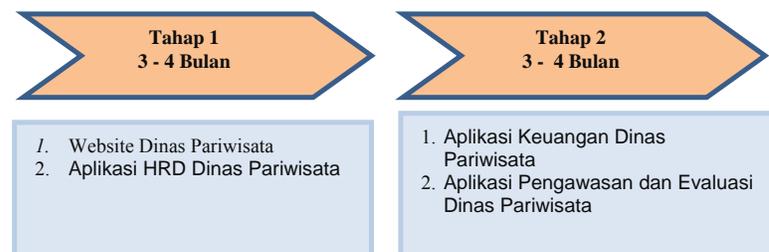
Urutan rencana implementasikan dengan model *data driven*, seperti yang disarankan *EAP*

Tabel 6. Rencana Urutan Implementasi

<i>Nomor Urut</i>	<i>Aplikasi</i>	<i>Keterangan</i>
1	Website Dinas Pariwisata	Pengembangan Baru
2	Aplikasi HRD Dinas Pariwisata	Pengembangan Baru
3	Aplikasi Keuangan Dinas Pariwisata	Pengembangan Baru
4	Aplikasi Pengawasan dan Evaluasi Dinas Pariwisata	Pengembangan Baru

3.11 Roadmap Rencana Implementasi

Roadmap untuk pengembangan sistem informasi ini akan dilakukan secara *out sourcing* seperti pada gambar 13 berikut ini:



Gambar 13. Roadmap Rencana Implementasi

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari tahapan penelitian yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Metode *EAP* dapat digunakan untuk merencanakan arsitektur sistem informasi dinas pariwisata yang berorientasi pada kebutuhan organisasi yang terdiri dari arsitektur data, arsitektur aplikasi dan arsitektur teknologi serta rencana implementasi dari arsitektur yang telah dibuat untuk mendukung aktivitas bisnis demi pencapaian misi dinas pariwisata;
- 2) Untuk mendukung proses bisnis di Dinas Pariwisata Tana Toraja maka diperlukan system informasi yang didalamnya terdapat beberapa aplikasi yaitu web dinas pariwisata, aplikasi keuangan, aplikasi HRD dan aplikasi pengawasan dan evaluasi;
- 3) Agar sistem informasi sesuai dengan perkembangan teknologi yang berkembang saat ini maka diusulkan agar aplikasi yang akan dibangun berbasis teknologi jaringan.

4.2 Saran

Adapun saran yang dapat penulis sarankan untuk pengembangan maupun pengimplementasian penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk membantu mempercepat implementasi, maka diperlukan komitmen manajemen yang kuat dan konsisten serta keterlibatan secara langsung;
- 2) Dari hasil perencanaan arsitektur sistem informasi yang telah di lakukan, maka diharapkan untuk dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu perancangan agar implementasi dapat terwujud;
- 3) Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Tana Toraja perlu membentuk sebuah unit khusus yang berkompeten di bidang TI agar implementasi dapat terwujud sesuai dengan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fatansyah.(1999). *Sistem Basis Data*. Bandung : Informatika.

- [2] Laudon, K C., and Laudon, J P. (2011). *Management Information System: Managing the Digital Firm, 12th Edition*. New Jersey: Prentice Hall.
- [3] Mapaliey, Y.S. (2009). *Thesis: Kajian Penurunan Jumlah Wisatawan Di Tana Toraja*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- [4] Osvalds, G. (2001). *Definition of Enterprise Architecture-centric Models for the Systems Engineer*. TASC. Inc.
- [5] Spewak, S. H.(1992). *Enterprise Architecture Planning: Developing a Blueprint for Data, Applications, and Technology*, John Wiley & Sons, Inc.
- [6] Surendro, K. (2009). *Pengembangan Rencana Induk Sistem Informasi*. Bandung: Penerbit Informatika.
- [7] Porter, Michael E. (1985). *Competitive Advantage: Creating and Sustaining Superior Performance*. New York: Free Press.
- [8] Ward, J., and Peppard, J. (2002). *Strategic Planning For Information System. 3rd Edition*. Chichester: John Willey & Sons, Buffins Lane
- [9] Zachman, J.A. (1982). "Business System Planning (Information System Planning Guide). International Business Machine Corporation". *IBM systems Journal, Vol. 21*.