

# Model Arsitektur Informasi BumDes Menggunakan *Business System Planning* Kasus : Bumdes Sinar Remaja Desa Cimenyan

Sali Alas Majapahit\*

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pasundan  
Jln. Dr. Setiabudhi no. 193 Bandung, Jawa Barat  
[\\*sali@unpas.ac.id](mailto:sali@unpas.ac.id)

**Abstrak** : Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) adalah suatu lembaga publik yang bertugas untuk mengelola aset-aset desa, meningkatkan perekonomian desa, serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat desa. Kegiatan usaha di unit bisnis pada BUMDes Sinar Remaja memanfaatkan informasi sebagai salah satu sumber daya utama yang harus ada dalam setiap kegiatan. Tujuan dibuatnya perancangan ini adalah untuk menghasilkan kualitas pengelolaan data dan informasi lebih terstruktur yang sesuai dengan kebutuhan data dan informasi BUMDes Sinar Remaja di Desa Cimenyan. Arsitektur informasi dapat dirancang dengan menggunakan sebuah metodologi Business System Planning (BSP). Business System Planning (BSP) adalah metodologi dengan tahapan utama yang mengacu pada proses bisnis, karena apabila organisasi menginginkan suatu pengembangan sistem informasi secara mendasar, harus diawali dengan kejelasan alur proses dan aliran data sehingga dalam pemanfaatannya dapat menyediakan dan memprioritaskan informasi bagi masing-masing bagian dalam organisasi. Tahapan utama yang dilakukan dalam metodologi Business System Planning (BSP) adalah mendefinisikan tujuan bisnis, proses bisnis, kelas data, dan arsitektur informasi. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah pedoman pemanfaatan informasi berupa model Arsitektur Informasi di unit bisnis pada lembaga publik BUMDes Sinar Remaja, yang diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pengelolaan data dan informasi yang lebih baik, serta informasi tersebut digunakan untuk mendukung strategi yang ditetapkan BUMDes Sinar Remaja.

**Kata Kunci** : badan usaha milik desa (BUMDes), unit bisnis, arsitektur informasi, *business system planning* (BSP)

## I. PENDAHULUAN

Arsitektur merupakan komponen-komponen sebuah sistem yang terdiri dari jaringan, perangkat keras dan lunak yang distrukturkan. Rancangan untuk segala tipe struktur, baik fisik maupun kontekstual, nyata maupun tidak nyata. Arsitektur dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya menggambarkan bentuk konstruksi sistem yang diwujudkan dalam sebuah model (cetak biru) yang dilihat dari beberapa sudut pandang [1]. Perancangan arsitektur informasi adalah pendekatan yang sistematis dalam mengatur, menggabungkan, dan mengelola berbagai elemen informasi yang ditemukan dalam suatu sistem atau organisasi. *Information Architecture* berfokus pada pengorganisasian struktur, tata letak, keterkaitan antara informasi, pengguna, dan teknologi agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Desa Cimenyan merupakan salah satu desa di wilayah Kabupaten Bandung, Jawa Barat, yang memiliki potensi besar untuk mengembangkan sektor ekonomi lokal. Salah satu upaya untuk meningkatkan potensi ekonomi desa adalah melalui pengembangan Badan Usaha Milik Desa (BUMDes). BUMDes merupakan lembaga ekonomi publik yang dimiliki dan dikelola oleh masyarakat desa untuk mengelola dan mengembangkan potensi ekonomi lokal [2]. Saat ini, Desa Cimenyan menghadapi beberapa masalah terkait pengelolaan data dan proses bisnis yang belum terintegrasi dengan baik. Salah satu masalah tersebut adalah pada pengelolaan data dan informasi di unit bisnis pada lembaga publik yaitu BUMDes Sinar Remaja.

Dalam mengatasi masalah ini, perancangan arsitektur informasi menggunakan metode Business System Planning (BSP) di tingkat desa menjadi pendekatan yang tepat. Metode Business System Planning (BSP) merupakan pendekatan terstruktur yang berfokus pada analisis bisnis, kebutuhan informasi untuk merancang sistem yang terintegrasi dengan baik, dan pemetaan data yang diperlukan untuk mendukung pengambilan keputusan yang efektif dan efisien [3]. Dengan menerapkan perancangan arsitektur informasi menggunakan metode Business System Planning (BSP), Desa Cimenyan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengelolaan data BUMDes Sinar Remaja yang lebih baik dan berkelanjutan di tingkat desa, serta meningkatkan kualitas dan pemanfaatan informasi oleh masyarakat desa secara menyeluruh [4]. Dengan pendekatan yang sistematis dan terstruktur ini, Desa Cimenyan dapat mengatasi tantangan dalam pengelolaan data dan proses bisnis, serta pengembangan sistem informasi atau teknologi informasi dimasa depan.

## II. METODE PENELITIAN

### A. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang ditempuh dalam melakukan suatu penelitian disampaikan pada gambar 1. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) studi literatur, (2) Observasi dan wawancara, (3) analisis data menggunakan *Business System*

Planning (BSP) dan (4) merancang model arsitektur informasi menggunakan *Business System Planning* (BSP). Dalam penelitian menggunakan metode Business System Planning (BSP), analisis data yang digunakan terdapat pada tahapan, yaitu : mendefinisikan tujuan bisnis, mendefinisikan proses bisnis adalah tahapan untuk melakukan pemetaan dari fungsional area ke proses bisnis, dan mendefinisikan kelas data [5].

Pada akhirnya penelitian akan memiliki sejumlah kontribusi terutama bagi Desa Cimenyan dalam bentuk rancangan arsitektur informasi yang nantinya dapat dimanfaatkan oleh Desa Cimenyan untuk menyusun cetak biru sistem informasi di Bumdes.

**B. Dukungan Konsep**

**1. Arsitektur Informasi**

Arsitektur informasi didefinisikan menggunakan diagram yang menunjukkan hubungan data ke sistem dan proses. Diagram arsitektur menguraikan untuk setiap area sistem (1) Data dibuat, dikendalikan, dan digunakan, (2) Hubungan sistem ke sistem, dan (3) Sistem yang mendukung proses tertentu [6].

**2. Badan Usaha Milik Desa (BUMDES)**

Badan Usaha Milik Desa (BUMDES) merupakan lembaga usaha yang bergerak dalam bidang pengelolaan aset-aset dan sumberdaya ekonomi desa dalam kerangka pemberdayaan masyarakat desa. Pengaturan BUMDes diatur di dalam pasal 213 ayat (1) UU No. 32 Tahun 2004, bahwa Desa dapat mendirikan Badan Usaha Milik Desa sesuai dengan kebutuhan dan potensi desa. Selain itu juga diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 72 Tahun 2005 tentang Desa, yang didalamnya mengatur tentang BUMDes, yaitu pada Pasal 78-81, Bagian Kelima tentang Badan Usaha Milik Desa, serta yang terakhir dalam Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 39 Tahun 2010 tentang Badan Usaha Milik Desa [2]. Tujuan BUMDes yaitu mengoptimalkan pengelolaan aset-aset desa yang ada, memajukan perekonomian desa, serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat desa. Sifat usaha BUMDes adalah berorientasi pada keuntungan. Sifat pengelolaan usahanya adalah keterbukaan, kejujuran, partisipasif dan berkeadilan. Dan fungsi BUMDes adalah sebagai motor penggerak perekonomian desa, sebagai lembaga usaha yang menghasilkan Pendapatan Asli Desa (PADes), serta sebagai sarana untuk mendorong percepatan peningkatan kesejahteraan masyarakat desa [2].

**3. Business System Planning (BSP)**

Sering disebut sebagai sebuah pendekatan atau metodologi terstruktur. Fokus utama metodologi Business System Planning (BSP) adalah berkaitan dengan bagaimana sistem informasi ini menjadi terstruktur, terintegrasi, dan diimplementasikan dalam waktu jangka panjang. [6]

**III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Mendefinisikan Arsitektur Informasi**

Mendefinisikan arsitektur informasi merupakan tahapan untuk menggunakan hubungan antar kelas data dengan proses dari analisis kelas data pada bab sebelumnya [7] [8].

Tabel 1 Identifikasi Sistem Utama

Proses	Data Kelas									
	PERENCANAAN	PEMILIHAN	PEMILIHAN	PEMILIHAN	PEMILIHAN	PEMILIHAN	PEMILIHAN	PEMILIHAN	PEMILIHAN	PEMILIHAN
1. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
2. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
3. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
4. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
5. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
6. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
7. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
8. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
9. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
10. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
11. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
12. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
13. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
14. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
15. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
16. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
17. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
18. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
19. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
20. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
21. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
22. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
23. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
24. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
25. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
26. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
27. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
28. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
29. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
30. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
31. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
32. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
33. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
34. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
35. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
36. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
37. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
38. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
39. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
40. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
41. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
42. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
43. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
44. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
45. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
46. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
47. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
48. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
49. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										
50. Menentukan kebutuhan barang di toko BUMDes										

**1. Identifikasi Sistem Utama**  
 Identifikasi sistem utama dimulai dengan mengembangkan hubungan antara data dengan proses. Dari hubungan data dengan proses dapat diidentifikasi terdapat 32 proses yang membuat (create) dan 40 proses yang menggunakan (use). Langkah selanjutnya ialah mengelompokkan proses dan data ke dalam area sistem utama dengan melihat hubungan data dan proses yang membuat (create), kemudian buat kotak-kotak dalam kelompok tersebut. Kotak-kotak tersebut merepresentasikan kelompok-kelompok sub sistem logik. Pengelompokan proses dan data sehingga menjadi subsistem-subsistem logik dapat dilihat pada tabel 1.

**2. Identifikasi Aliran Data**  
 Identifikasi aliran data dilakukan dengan cara menggambarkan aliran data dari 1 (satu) area sistem ke area sistem lainnya. Aliran data ini dibuat dengan melihat kebutuhan data pada sistem utama. Panah menunjukkan aliran data yang masuk dan keluar dari sistem.

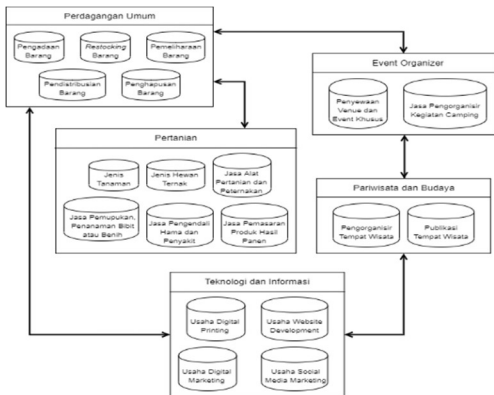
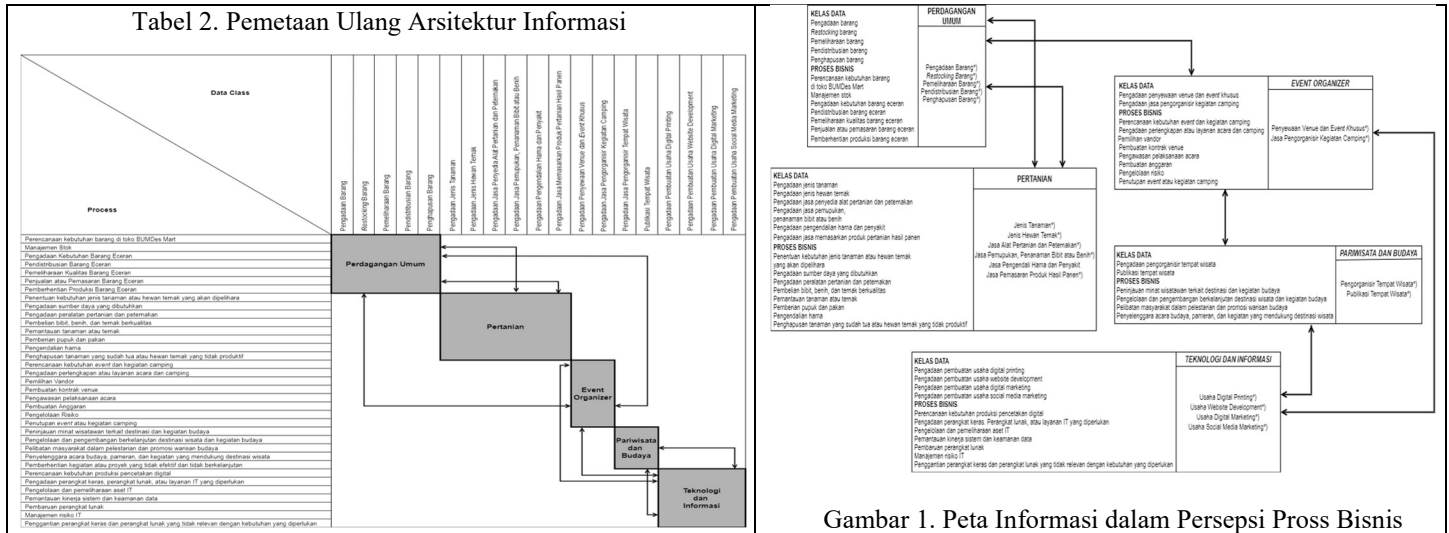
**3. Identifikasi Sub Sistem**

Identifikasi sub sistem dilakukan untuk memfasilitasi implementasi dari arsitektur informasi, sistem informasi yang besar harus disegmentasi menjadi potongan kecil [9]. Subsistem-subsistem yang diidentifikasi dari hasil pengelompokkan proses data, yaitu perdagangan umum, pertanian, *event organizer*, pariwisata dan budaya, teknologi dan informasi. Tahap selanjutnya setelah mengidentifikasi subsistem-subsistem dan aliran data, maka didapatkan arsitektur informasi unit bisnis di BUMDes Sinar Remaja dalam bentuk matriks Arsitektur Informasi.

**B. Penataan Ulang Arsitektur Informasi**

Penataan ulang bertujuan untuk mempermudah dalam pembacaan arsitektur informasi dari hasil identifikasi pengelompokkan

subsistem-subsistem [10]. Arsitektur informasi diperoleh pemodelan yang dapat mendeskripsikan sebuah sistem informasi terintegrasi yang ada di unit bisnis di BUMDes Sinar Remaja dengan melihat aliran informasi didalam relasi antara database satu dengan yang lain.



Pada gambar 1 arsitektur informasi dibuat dalam persepsi proses bisnis yang ada pada fungsi unit bisnis di BUMDes Sinar Remaja yang telah teridentifikasi sebelumnya. Pada gambar terdapat panah yang berarti aliran data.

Gambar 2 terdapat beberapa kelompok fungsi bisnis yang didalamnya terdapat basis data dari masing-masing kelompok fungsi unit bisnis dan disertai dengan panah yang berarti aliran data atau kebutuhan data antar kelompok fungsi unit bisnis.

**B. Rekomendasi Implementasi Basis Data**

Berikut merupakan rekomendasi implementasi basis data yang berisi tabel-tabel dari tiap basis data di unit bisnis yang dilihat pada arsitektur informasi dalam persepsi basis data sebelumnya [11] [12].

**a. Perdagangan Umum**

Perdagangan umum adalah unit bisnis yang memiliki basis data meliputi pengadaan barang, restocking barang, pemeliharaan barang, pendistribusian barang, penghapusan barang. Berikut merupakan tabel-tabel di tiap basis data yang ada pada unit bisnis perdagangan umum.

**b. Pengadaan barang**

Tabel pengadaan barang mempunyai atribut yaitu kode\_barang, tanggal\_pengadaan, nama\_barang, jenis\_barang, jumlah\_barang, supplier, satuan\_ukuran, harga. Dimana kode\_barang sebagai primary key.

Gambar 2. Persepsi Basis Data

**Tabel 3. Pengadaan Barang**

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	kode_barang	int(20)			No	None			Change Drop More
2	tanggal_pengadaan	int(30)			No	None			Change Drop More
3	nama_barang	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
4	jenis_barang	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
5	jumlah_barang	int(50)			No	None			Change Drop More
6	supplier	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
7	satuan_ukuran	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
8	harga	int(50)			No	None			Change Drop More

Tabel pengadaan barang, dijelaskan dengan menampilkan Nama field, tipe, kolom, atribut, dan lainnya.

**Tabel 4. Restocking Barang**

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	kode_barang	int(20)			No	None			Change Drop More
2	tanggal_restocking	int(30)			No	None			Change Drop More
3	nama_barang	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
4	jenis_barang	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
5	jumlah_barang	int(50)			No	None			Change Drop More
6	satuan_ukuran	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
7	harga	int(100)			No	None			Change Drop More
8	status_barang	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
9	kondisi_barang	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More

**Restocking Barang**  
Tabel restocking barang mempunyai atribut yaitu kode\_barang, tanggal\_restocking, nama\_barang, jenis\_barang, jumlah\_barang, satuan\_ukuran, harga, status\_barang, kondisi\_barang. Dimana kode\_barang sebagai primary key

Tabel 5. Pemeliharaan Barang									
#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	kode_barang	int(20)			No	None			Change Drop More
2	tanggal_pemeriksaan	int(30)			No	None			Change Drop More
3	tanggal_kadaluwarsa	int(30)			No	None			Change Drop More
4	nama_barang	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
5	jenis_barang	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
6	status_barang	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
7	jumlah_barang	int(50)			No	None			Change Drop More

Pemeliharaan Barang  
 Tabel pemeliharaan barang mempunyai atribut yaitu kode\_barang, tanggal\_pemeriksaan, tanggal\_kadaluwarsa, nama\_barang, jenis\_barang, status\_barang, jumlah\_barang. Dimana kode\_barang sebagai *primary key*.

Tabel lainnya sesuai dengan unit bisnis yang ada di Bumdes Sinar Remaja adalah Pendistribusian Barang, Penghapusan Barang, Pertanian, *Event Organizer*, Pariwisata dan Budaya, serta Teknologi dan Informasi.

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini melakukan perancangan arsitektur informasi BUMDes Sinar Remaja Di Desa Cimenyan dapat mengidentifikasi proses bisnis dan data, sistem utama, aliran data, subsistem-subsistem dari hasil pengelompokkan proses data, Hubungan sistem informasi dengan sistem informasi yang lainnya didalam sebuah enterprise, Serta penataan ulang arsitektur informasi yang lebih terintegrasi dan terdapat rekomendasi implementasi basis data yang didalamnya terdapat tabel-tabel basis data yang mempunyai atribut untuk tiap unit bisnis di BUMDes Sinar Remaja. Perancangan arsitektur informasi BUMDes Sinar Remaja menghasilkan 32 proses bisnis dan 40 kelas data yang dikelompokkan menjadi 5 sistem utama yaitu sistem perdagangan umum, sistem pertanian, sistem event organizer, sistem pariwisata dan budaya, dan sistem teknologi dan informasi. Dalam penelitian ini terdapat saran dari hasil perancangan arsitektur informasi BUMDes Sinar Remaja Di Desa Cimenyan yaitu Rancangan arsitektur informasi yang telah dibuat dapat dijadikan bahan acuan untuk memperbaiki pengelolaan data dan proses bisnis yang belum terstruktur di unit bisnis BUMDes Sinar Remaja, dan Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk pengembangan lebih lanjut khususnya pada tahapan implementasi sistem informasinya dengan menggunakan Business System Planning (BSP). Dan perlu digunakan metodologi lainnya, agar menjadi bahan perbandingan untuk memperluas pengembangan arsitektur informasi di semua aspek enterprise.

#### V. REKOMENDASI

Rekomendasi diberikan agar dapat dimanfaatkan dan dapat meningkatkan kualitas pengelolaan data dan informasi yang lebih baik. Rekomendasi disampaikan kepada unit bisnis BUMDes Sinar Remaja agar dapat mengidentifikasi sistem informasi-sistem informasi utama dan untuk memperlihatkan keterhubungan antara satu sistem dengan sistem yang lainnya. Rekomendasi arsitektur informasi BUMDes Sinar Remaja dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Rekomendasi Sistem Informasi dan Informasi yang dihasilkan

No.	Sistem Utama	Proses Bisnis	Keputusan	Informasi
1	Sistem Informasi Perdagangan Umum	<ol style="list-style-type: none"> <li>Perencanaan kebutuhan barang di toko BUMDes Mart</li> <li>Manajemen stok</li> <li>Pengadaan barang</li> <li>Pendistribusian barang</li> <li>Pemeliharaan kualitas barang</li> <li>Penjualan atau pemasaran barang</li> <li>Pemberhentian produksi barang</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Apa saja jenis barang dan berapa jumlah barang yang dibutuhkan secara terperinci di toko BUMDes Mart?</li> <li>Bagaimana strategi manajemen stok yang efektif untuk memastikan ketersediaan barang di BUMDes Mart?</li> <li>Bagaimana proses pengadaan barang yang dilakukan di toko BUMDes Mart?</li> <li>Bagaimana sistem pendistribusian barang yang diatur di toko BUMDes Mart?</li> <li>Apa strategi yang digunakan untuk pemeliharaan kualitas barang di toko BUMDes Mart?</li> <li>Apa strategi penjualan atau pemasaran yang digunakan untuk meningkatkan penjualan barang di toko BUMDes Mart?</li> <li>Kapan waktu yang tepat untuk melakukan pemberhentian produksi barang di toko BUMDes Mart?</li> </ol>	Informasi pengadaan sarana dan prasarana
2.	Sistem Informasi Pertanian	<ol style="list-style-type: none"> <li>Penentuan kebutuhan jenis tanaman atau hewan ternak yang akan dipelihara</li> <li>Pengadaan sumber daya yang dibutuhkan</li> <li>Pengadaan peralatan pertanian dan peternakan</li> <li>Pembelian bibit, benih, dan ternak berkualitas</li> <li>Pemantauan tanaman atau ternak</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Apa saja faktor yang dipertimbangkan untuk menentukan jenis tanaman atau hewan ternak yang akan dipelihara?</li> <li>Bagaimana proses pengadaan sumber daya yang dibutuhkan untuk pertanian dan peternakan?</li> <li>Apa saja peralatan pertanian dan peternakan yang diperlukan?</li> <li>Bagaimana cara memilih bibit, benih, dan ternak berkualitas?</li> <li>Bagaimana strategi yang efektif untuk</li> </ol>	Informasi pengelolaan pertanian dan peternakan

No.	Sistem Utama	Proses Bisnis	Keputusan	Informasi
		<ol style="list-style-type: none"> <li>Pemberian pupuk dan pakan</li> <li>Pengendalian hama</li> <li>Penghapusan tanaman yang sudah tua atau hewan ternak yang tidak produktif</li> </ol>	<p>memantau pertumbuhan tanaman atau perkembangan ternak?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Bagaimana cara memilih dan memberikan pupuk dan pakan untuk meningkatkan produktivitas tanaman atau ternak?</li> <li>Bagaimana cara melakukan pengendalian hama yang efektif dalam pertanian dan peternakan?</li> <li>Apa yang perlu dilakukan terhadap tanaman yang sudah tua atau hewan ternak yang tidak produktif?</li> </ol>	
3.	Sistem Informasi <i>Event Organizer</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Perencanaan kebutuhan <i>event</i> dan kegiatan camping</li> <li>Pengadaan perlengkapan atau layanan acara dan camping</li> <li>Pemilihan vendor</li> <li>Pembuatan kontrak venue</li> <li>Pengawasan pelaksanaan acara</li> <li>Pembuatan anggaran</li> <li>Pengelolaan risiko</li> <li>Penutupan <i>event</i> atau kegiatan camping</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Apakah perencanaan secara detail untuk kebutuhan <i>event</i> dan kegiatan camping sudah dibuat?</li> <li>Apakah perlengkapan atau layanan sudah dipilih sesuai dengan acara dan camping?</li> <li>Bagaimana proses pemilihan vendor untuk <i>event</i> dan kegiatan camping?</li> <li>Apakah kontrak venue telah dibuat dengan jelas dan memadai untuk menjamin kelancaran acara?</li> <li>Bagaimana pengawasan pelaksanaan acara dilakukan untuk memastikan semuanya berjalan sesuai rencana?</li> <li>Apakah anggaran sudah disusun lengkap dan jelas?</li> <li>Bagaimana cara pengelolaan risiko dalam pelaksanaan <i>event</i> dan kegiatan camping dilakukan?</li> <li>Bagaimana proses penutupan <i>event</i> atau kegiatan camping dilakukan?</li> </ol>	Informasi pengelolaan <i>event</i> dan kegiatan camping
4.	Sistem Informasi Pariwisata dan Budaya	<ol style="list-style-type: none"> <li>Peninjauan minat wisatawan terkait destinasi dan kegiatan budaya</li> <li>Pengelolaan dan pengembangan berkelanjutan destinasi wisata dan kegiatan budaya</li> <li>Pelibatan masyarakat dalam pelestarian dan promosi warisan budaya</li> <li>Penyelenggara acara budaya, pameran, dan kegiatan yang mendukung destinasi wisata</li> <li>Pemberhentian kegiatan atau proyek yang tidak efektif dan tidak berkelanjutan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Apakah perlu dilakukan survei untuk meninjau minat wisatawan terkait destinasi dan kegiatan budaya?</li> <li>Bagaimana strategi pengelolaan destinasi wisata dan kegiatan budaya yang dapat mendukung pengembangan berkelanjutan?</li> <li>Seberapa efektif keterlibatan masyarakat dalam upaya pelestarian dan promosi warisan budaya?</li> <li>Apakah ada evaluasi terkait efektivitas penyelenggaraan acara budaya, pameran, dan kegiatan yang mendukung destinasi wisata?</li> <li>Bagaimana prosedur yang ditetapkan untuk mengidentifikasi dan menghentikan kegiatan atau proyek yang tidak efektif?</li> </ol>	Informasi pengelolaan pariwisata dan budaya
5.	Sistem Informasi Teknologi dan Informasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>Perencanaan kebutuhan produksi pencetakan digital</li> <li>Pengadaan perangkat keras. Perangkat lunak, atau layanan IT yang diperlukan</li> <li>Pengelolaan &amp; pemeliharaan aset IT</li> <li>Pemantauan kinerja sistem dan keamanan data</li> <li>Pembaruan perangkat lunak</li> <li>Manajemen risiko IT</li> <li>Penggantian perangkat keras dan perangkat lunak yang tidak relevan dengan kebutuhan yang diperlukan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Apakah telah dibuat rencana kebutuhan produksi untuk pencetakan digital?</li> <li>Apakah sudah ada prosedur untuk pengadaan perangkat keras, perangkat lunak, atau layanan IT yang diperlukan?</li> <li>Bagaimana strategi pengelolaan dan pemeliharaan aset IT dilakukan?</li> <li>Bagaimana sistem memantau kinerja dan keamanan data secara berkala?</li> <li>Apakah mempunyai prosedur untuk pembaruan perangkat lunak yang dilakukan secara teratur dan tepat waktu?</li> <li>Apakah telah dilakukan evaluasi risiko secara teratur terhadap infrastruktur IT?</li> <li>Bagaimana kebijakan penggantian perangkat keras dan perangkat lunak yang tidak relevan dengan kebutuhan yang diperlukan diatur?</li> </ol>	Informasi pengelolaan teknologi dan informasi

## REFERENCE

- Azizah, Zara Aaz. "Perancangan Arsitektur Informasi Sistem Bimbingan Teknis Menggunakan Metode Business System Planning (Studi Kasus : Balai Besar Pengembangan dan Perluasan Kerja)", 2014.
- Dewi, Amelia Sri Kusuma. "Peranan Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Pendapatan Asli Desa (PADes) Serta Menumbuhkan Perekonomian Desa". *Journal Of Rural and Development*, Vol V, No. 1, 2014
- Aristi, Gea. "Penerapan *Bussiness System Planning* Untuk Perencanaan Pembangunan Sistem Informasi Akademik (Studi Kasus: Universitas X)". *Jurnal Teknik Informatika*, 2016

- [4] Ali Tafriji Biswan, Priscilla Oktiva Rossari, Fajar Alhadi, "Arsitektur Dan Informasi Kinerja: Suatu Upaya Meningkatkan Kualitas Penganggaran Instansi Pemerintah", *Jurnal Info Artha* Vol.2, No.1, (2018), Hal.1-10, 2018
- [5] Istambul, Muhammad Rozahi, "Perencanaan Alur Kerja dan Arsitektur Informasi Menggunakan Metode *Business System Planning*". *JurnalSistem Informasi*, Vol. 1, No. 2, hlm. 85-106, 2006
- [6] IBM, *Business System Planning-Information System Planning Guide*, International Business Machines Cooperation, Third Edition, 1981
- [7] Jarti, Nanda. "Pemodelan Arsitektur Informasi Dengan Menggunakan Metode *Business System Planning*". *Jurnal Ilmiah Informatika*, Vol. 3, No. 2, ISSN: 2337-8379, Hal: 54-69, 2015
- [8] Mayadewi, Paramita. "Perancangan Arsitektur Informasi dengan Menggunakan *Bussiness System Planning* (Studi Kasus: Perusahaan Daerah Air Minum (PDAM) Kabupaten 'P')". *Jurnal Teknologi Informasi*, Vol 1, No. 6, 2013
- [9] Samihardjo, Rosalin. 2015. "Perancangan Arsitektur Informasi Organisasi Pendidikan Menggunakan *Business System Planning*". *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, Vol II, No 1, ISSN: 2407-3611, 2015
- [10] Sirait Tamsir Hasudungan, Sipayung Evasaria Magdalena, & Priska Kairupan Elsa Engelin "Pemodelan Arsitektur Informasi Menggunakan Metode *Bussiness System Planning* (Studi Kasus: SMP Negeri 7 Manado)". *Jurnal Telematika*, vol. 12, No. 1, p-ISSN: 1858-2516, e-ISSN: 2579-3772, 2017
- [11] Rizky, Soetam, "Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak". PT Prestasi Pustakaraya, Jakarta-Indonesia. ISBN: 978-6028963-17-6, 2011
- [12] Yuliana, Rika "Integrasi Aplikasi Dan Informasi Konsep Dan Penerapannya". Grup CV. Widina Media Utama. ISBN: 978-623-459-162-0, 2022