

Perencanaan Arsitektur Sistem Informasi Menggunakan Togaf Adm Pada Rich Chicken

Hendri¹, Despita Meisak², Silvia Rianti³, Robby Mukhtar⁴

¹²³ Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Dinamika Bangsa, Jambi, Indonesia

⁴Program Studi Bisnis Digital, Institut Teknologi dan Bisnis Pelita Raya, Jambi, Indonesia

Email: ¹Hendri_boy94@yahoo.com, ²despitam@gmail.com, ³silviarianti7@gmail.com, ⁴robbymukhtar@ipr.ac.id

Email Penulis Korespondensi: ¹Hendri_boy94@yahoo.com

Artikel Info :

Artikel History :

Submitted : 14-07-2025

Accepted : 28-08-2025

Published : 30-09-2025

Kata Kunci:

Sistem Informasi,

Integrasi Data,

TOGAF ADM,

Arsitektur, Operasional

Abstrak– Saat ini pada Rich Chicken belum menerapkan sistem informasi yang tepat, sehingga kegiatan jual-beli tidak dapat dilakukan dengan efektif dan efisien. Aktivitas yang dilakukan pada Rich Chicken dibantu dengan komputer dan sistem informasi yang masih belum terintegrasi. Sehingga dalam pengaksesan data Rich Chicken masih belum efisien, selain itu dengan sistem pengolahan data yang digunakan saat ini menyebabkan data dan informasi yang dibutuhkan tidak tepat pada waktunya karena sulitnya pengaksesan data dan informasi. Untuk itu perlu dibuat perancangan arsitektur enterprise menggunakan TOGAF ADM. TOGAF ADM merupakan salah satu metode yang bisa digunakan untuk melakukan perancangan arsitektur enterprise. Setiap tahapan pada TOGAF ADM dapat dilakukan secara benar apabila proses bisnis yang ada di dalam organisasi benar-benar harus dipahami dan mampu diidentifikasi secara lengkap dan benar. Pemodelan arsitektur enterprise ini, memberikan panduan dalam membuat cetak biru untuk pengembangan sistem informasi untuk data, aplikasi, bisnis, dan teknologi.

Abstract– Currently, the Rich Chicken has not implemented an appropriate information system, so the Company's activities cannot be carried out effectively and efficiently. Activities carried out at the Rich Chicken are assisted by computers and information systems that are still not integrated. So accessing data for the Fraiche Dessert Cafe is still not efficient, apart from that, the data processing system currently used causes the required data and information to not be timely due to the difficulty of accessing the data and information. For this reason, it is necessary to design an enterprise architecture using TOGAF ADM. TOGAF ADM is one of the method that can be used to design an enterprise architecture. Each stage in TOGAF ADM can be carried out correctly if the business processes within the organization are truly understood and able to be identified completely and correctly. This enterprise architecture modeling provides guidance in creating a blueprint for developing information systems for data, applications, business and technology.

Keyword:

Information System,

Data Integration, TOGAF

ADM, Architecture,

Operational

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia industri saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat diimbangi dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin cepat [1]. Akibat dari itu banyak sekali industri yang bermunculan. Industri-industri yang semakin banyak menyebabkan satu sama lain saling berkompetisi untuk menjadi yang terbaik [2]. Kompetisi di dalam dunia industri menjadi sebuah hal yang wajar terjadi [3]. Agar menjadi yang terbaik dari yang lain, Rich Chicken dituntut untuk dapat menghasilkan suatu produk sesuai dengan keinginan pasar dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu waktu produksi juga menjadi hal penting dalam suatu sistem produksi [4].

Dari latar belakang masalah tersebut muncul gagasan untuk melakukan inovasi strategi agar Rich Chicken dapat memperoleh keunggulan yang lebih kompetitif dibandingkan para pesaing. Pada Rich Chicken belum dirancang Enterprise Architecture (EA) yang sesuai dengan acuan Enterprise Architecture yang baku

dan menghasilkan blueprint yang sesuai dengan kebutuhan bisnis[5]. Acuan yang baku untuk perencanaan EA adalah Enterprise Architecture Framework (EAF) yang berkembang dan sesuai dengan kebutuhan usaha.

TOGAF memberikan metode yang detil bagaimana membangun dan mengelola serta mengimplementasikan arsitektur enterprise dan sistem informasi yang disebut dengan Architecture Development Method [6], [7]. The Open Group Architecture Framework (TOGAF) adalah suatu framework untuk arsitektur Perusahaan yang memberikan pendekatan yang komprehensif untuk perencanaan, perancangan dan pelaksanaan arsitektur informasi Perusahaan [8], [9].

Metode ini berisikan sekumpulan aktivitas yang digunakan dalam memodelkan pengembangan arsitektur enterprise dan sebagai panduan untuk merencanakan, merancang, mengembangkan dan mengimplementasikan arsitektur sistem informasi untuk organisasi [10]. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah rancangan arsitektur teknologi informasi yang menjadi panduan bagi manajemen dalam menentukan anggaran belanja kebutuhan TI berdasarkan skala prioritas untuk mendukung efisiensi usaha [11].

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Kerangka Kerja Penelitian

Kerangka kerja penelitian berisikan langkah-langkah yang akan ditempuh oleh peneliti untuk menyelesaikan permasalahan dalam suatu penelitian. Adapun kerangka kerja penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

- 1) Identifikasi masalah
Pada tahap ini penulis bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terdapat pada Fraiche Dessert Café dan merumuskan masalah yang akan diangkat oleh penulis yaitu bagaimana menyusun perencanaan arsitektur sistem informasi arsitektur enterprise dengan metode TOGAF ADM
- 2) Studi literatur
Penulis mempelajari serta memahami teori – teori yang telah menjadi referensi sebagai pedoman dalam penyusunan dan penyelesaian masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini.
- 3) Pengumpulan Data
Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data untuk mendapatkan data-data yang diperlukan. Dalam pelaksanaan penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode penelitian dalam pengumpulan data yaitu sebagai berikut:
 - a. Pengamatan (Observation)
Pada kegiatan ini penulis mengamati aktivitas bisnis yang ada pada .
 - b. Wawancara (Interview)
Wawancara merupakan pengumpulan data dengan cara tanya jawab yang ditunjukkan kepada bagian yang mengerti alur proses bisnis organisasi.
- 4) Membuat perencanaan strategis sistem informasi menggunakan metodologi TOGAF ADM

Pada Tahapan ini penulis membuat perencanaan strategis dengan menggunakan kerangka kerja dari TOGAF ADM yang terdiri dari beberapa fase yaitu: fase arsitektur visi, fase arsitektur bisnis, fase arsitektur sistem informasi dan fase arsitektur teknologi.[12]

5) Penyusunan Laporan

Tahapan terakhir dari proses penelitian ini adalah penyusunan laporan penelitian sebagai dokumentasi laporan tugas akhir penulis.

2.2 Kerangka Berfikir

Menurut (Fikri, Purnomo, & Putra, 2020) [13] .Proses perancangan enterprise architecture dari preliminary phase sampai technology architecture TOGAF ADM. Melakukan analisis tiap fase yang dikerjakan untuk menghasilkan blue print. Penjelasan detail dari tahapan perancangan enterprise architecture terdiri dari preliminary phase dan requirements management pada perusahaan sebagai berikut: Pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan lapangan di objek penelitian, juga dengan mewawancarai kepada stakeholder dan dokumen perusahaan.

Tahapan penelitian dimulai dari studi literature hingga menghasilkan blueprint. Urutan pelaksanaan penelitian dapat dilihat dibawah ini:

1. Membangun Preliminary Phase

Fase ini adalah tahapan awal dalam mengembangkan enterprise architecture (EA), tahapan awal yang dimaksud seperti mendefinisikan prinsip penelitian dan kerangka, metodologi yang akan digunakan, penentuan framework. Fase preliminary bertujuan untuk menentukan arsitektur yang mampu digunakan oleh perusahaan dengan melihat kembali keadaan organisasi, mengidentifikasi ruang lingkup enterprise architecture, mengidentifikasi framework, metode, dan proses yang sesuai dengan kemampuan

2. Membangun Requirements Management

Semua fase pada TOGAF ADM termasuk requirements management karena setiap fase yang ada saling berhubungan dan berpacu pada requirements management. Fase ini bertujuan untuk melakukan detail kebutuhan perusahaan dengan melakukan dokumentasi kebutuhan pengguna. Tujuan fase ini untuk menyediakan tahapan mengidentifikasi dan pengelolaan kebutuhan enterprise.

3. Membangun Architecture Vision

Fase ini melakukan beberapa analisis seperti profil perusahaan, struktur organisasi, ruang lingkup, tujuan bisnis, sasaran bisnis, indentifikasi stakeholder dan mendapatkan persetujuan untuk bisa memetakan semua strategi yang diinginkan.

4. Membangun Business Architecture

Fase ini menjelaskan kondisi arsitektur bisnis saat ini, merekomendasikan dan menentukan aktivitas bisnis yang akan digunakan perusahaan. Bisnis arsitektur bertujuan untuk menganalisis kebutuhan data untuk proses bisnis. Tujuan dari fase ini untuk mengetahui kondisi proses bisnis yang terjadi saat ini yang terjadi pada perusahaan, dan kemudian dibuatkan bahan rancangan untuk sebuah sistem yang baru. Tujuan lain dari fase ini menjelaskan kondisi saat ini dan yang diinginkan pada arsitektur bisnis serta menganalisis celah (gap) antara keduanya.

5. Membangun Information System Architecture

Pada arsitektur sistem informasi menjelaskan arsitektur sistem informasi yang akan dirancang meliputi arsitektur aplikasi dan arsitektur data perusahaan sebagai rekomendasi dan digunakan masa mendatang. Arsitektur data menjelaskan bagaimana data dapat berguna untuk kebutuhan fungsi dan proses layanan padaa bisnis. Pada arsitektur aplikasi berfokus untuk penentuan sistem aplikasi yang sesuai untuk memproses, mendukung data dan bisnis. Selain itu bertujuan untuk mengembangkan arsitektur sistem informasi meliputi arsitektur aplikasi dan data yang sesuai dengan business architecture dan architecture vision.

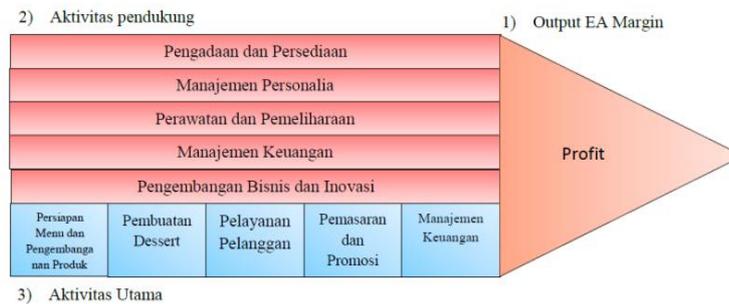
6. Membangun Technology Architecture

Fase ini mendefinisikan rekomendasi teknologi untuk perusahaan sesuai kebutuhan bertujuan untuk mendukung arsitektur data dan aplikasi, serta melakukan perbandingan perancangan teknologi yang lama dengan yang baru.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Ruang Lingkup Enterprise Organisasi

Pendefinisian ruang lingkup enterprise organisasi atau area bisnis Rich Chicken, value chain dapat dibagi menjadi aktivitas utama dan aktivitas pendukung, yang semuanya berkontribusi terhadap profit/keuntungan margin (Enterprise Architecture). Berikut adalah pengelompokan value chain untuk Rich Chicken:



Gambar 2 Value Chain Rich Chicken

3.2 Permasalahan Organisasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap proses bisnis diperoleh gambaran permasalahan yang dialami oleh perusahaan yang disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Permasalahan Organisasi Rich Chicken

No	Nama Aktivitas Bisnis	ID	Permasalahan
1	Persiapan Menu dan Pengembangan Produk	PMP001	Kesulitan dalam menyesuaikan menu dengan preferensi pelanggan. Tantangan dalam menciptakan produk baru yang menarik dan unik. Biaya tinggi untuk riset dan pengembangan produk baru.
2	Pembuatan Makanan	PD002	Konsistensi kualitas produk makanan. Keterbatasan dalam menyediakan bahan baku berkualitas tinggi. Tuntutan untuk memenuhi standar kebersihan dan sanitasi yang ketat.
3	Pelayanan Pelanggan	PPEL003	Keterlambatan dalam pelayanan karena kurangnya staf atau pelatihan yang memadai. Masalah komunikasi yang dapat mengakibatkan ketidakpuasan pelanggan. Tantangan dalam menangani keluhan pelanggan dengan efektif.
4	Pemasaran dan Promosi	PEPR004	Kesulitan untuk menjangkau target pasar yang tepat. Anggaran promosi yang terbatas. Persaingan yang ketat di pasar lokal atau online.
5	Manajemen Keuangan	MK005	Masalah likuiditas dan arus kas.

			Kesulitan dalam mengelola utang dan pembiayaan. Tantangan dalam mengoptimalkan laba bersih dan mengurangi biaya operasional.
6	Pengadaan dan Persediaan	PPS006	Kesulitan dalam mengelola persediaan untuk memenuhi permintaan pelanggan. Biaya pengiriman dan logistik yang tinggi. Keterlambatan dalam pengadaan bahan baku atau peralatan.
7	Manajemen Personalia	MP007	Kesulitan dalam merekrut dan mempertahankan karyawan yang berkualitas. Konflik antar karyawan atau tim. Tantangan dalam memberikan motivasi dan pengembangan karir bagi karyawan.
8	Perawatan dan Pemeliharaan	RP008	Biaya perawatan peralatan yang tinggi. Tantangan dalam mempertahankan kebersihan dan sanitasi. Risiko terjadinya kerusakan atau kebocoran peralatan yang dapat mengganggu operasional.
9	Administrasi dan Pemenuhan Hukum	ADMHK009	Kompleksitas aturan dan regulasi yang harus dipatuhi. Tantangan dalam mengelola administrasi keuangan dan pajak. Risiko terhadap sanksi atau denda akibat pelanggaran hukum.
10	Pengembangan Bisnis dan Inovasi	PBI010	Tantangan dalam mengidentifikasi peluang baru untuk pertumbuhan bisnis. Kesulitan dalam mengimplementasikan inovasi baru. Biaya risiko tinggi terkait dengan pengembangan produk atau layanan baru.

3.3 Solusi Bisnis

Solusi bisnis yang ditawarkan bertujuan sebagai solusi terhadap permasalahan organisasi yang tersaji dalam tabel 4.3 berikut ini:

Tabel 2 Solusi Terhadap Permasalahan Organisasi

No	Permasalahan	Sarana Perbaikan
1	Kesulitan dalam menyesuaikan menu dengan preferensi pelanggan.	Riset pasar yang mendalam, memahami preferensi dan tren konsumen untuk menyusun menu yang menarik.
2	Tantangan dalam menciptakan produk baru yang menarik dan unik.	Pengujian produk, mengadakan uji coba produk dengan kelompok sasaran untuk mendapatkan umpan balik yang berharga.
3	Biaya tinggi untuk riset dan pengembangan produk baru.	Kolaborasi dengan chef atau ahli makanan, membantu dalam pengembangan resep dan presentasi menu.
4	Konsistensi kualitas produk makanan.	Standarisasi proses, memiliki prosedur yang jelas untuk memastikan kualitas konsisten produk makanan.
5	Keterbatasan dalam menyediakan bahan baku berkualitas tinggi.	Pengelolaan rantai pasokan, menjalin hubungan yang baik dengan pemasok untuk mendapatkan bahan baku berkualitas tinggi.
6	Tuntutan untuk memenuhi standar kebersihan dan sanitasi yang ketat.	Penerapan standar kebersihan, memastikan kepatuhan terhadap regulasi kebersihan makanan.

7	Keterlambatan dalam pelayanan karena kurangnya staf atau pelatihan yang memadai.	Pelatihan karyawan, memberikan pelatihan tentang komunikasi dan keterampilan layanan pelanggan.
8	Masalah komunikasi yang dapat mengakibatkan ketidakpuasan pelanggan.	Penanganan keluhan dengan cepat, menyediakan prosedur untuk menanggapi keluhan pelanggan dengan efektif.
9	Tantangan dalam menangani keluhan pelanggan dengan efektif.	Mengumpulkan umpan balik pelanggan, membuat mekanisme untuk mengukur kepuasan pelanggan dan memperbaiki layanan.
10	Kesulitan untuk menjangkau target pasar yang tepat	Penelitian pasar, mengidentifikasi target pasar yang tepat dan mengembangkan strategi pemasaran yang sesuai.
11	Anggaran promosi yang terbatas.	Pemanfaatan media social, memanfaatkan platform media sosial untuk meningkatkan visibilitas dan interaksi pelanggan.
12	Persaingan yang ketat di pasar lokal atau online.	Promosi dan diskon, menyelenggarakan promosi atau diskon periodik untuk menarik pelanggan baru dan mempertahankan yang sudah ada.
13	Masalah likuiditas dan arus kas	Perencanaan anggaran yang cermat, memantau arus kas dan mengelola biaya operasional dengan hati-hati.
14	Kesulitan dalam mengelola utang dan pembiayaan.	Negosiasi dengan pemasok, mencari kesepakatan yang menguntungkan untuk mengurangi biaya pembelian bahan baku.
15	Tantangan dalam mengoptimalkan laba bersih dan mengurangi biaya operasional.	Investasi yang bijaksana, mengalokasikan dana untuk investasi yang dapat meningkatkan efisiensi atau pendapatan.
16	Kesulitan dalam mengelola persediaan untuk memenuhi permintaan pelanggan.	Sistem manajemen persediaan, menggunakan perangkat lunak untuk mengelola persediaan dan memprediksi kebutuhan.
17	Biaya pengiriman dan logistik yang tinggi.	Pengadaan proaktif, berkomunikasi secara teratur dengan pemasok untuk memastikan ketersediaan bahan baku.
18	Keterlambatan dalam pengadaan bahan baku atau peralatan.	Audit persediaan, melakukan audit secara berkala untuk mengurangi risiko kelebihan atau kekurangan persediaan.
19	Kesulitan dalam merekrut mempertahankan karyawan yang berkualitas.	Rekrutmen dan seleksi yang efektif, menggunakan proses yang teliti untuk menarik dan mempertahankan karyawan berkualitas.
20	Konflik antar karyawan atau tim.	Program pengembangan karyawan, menawarkan pelatihan dan pengembangan karir untuk meningkatkan keterampilan dan motivasi.
21	Tantangan dalam memberikan motivasi dan pengembangan karir bagi karyawan.	Pengelolaan kinerja, mengadakan evaluasi kinerja dan memberikan umpan balik secara teratur kepada karyawan.
22	Biaya perawatan peralatan yang tinggi.	Jadwal perawatan rutin, menjadwalkan pemeliharaan secara berkala untuk mencegah kerusakan atau gangguan operasional.
23	Tantangan dalam mempertahankan kebersihan dan sanitasi..	Pemantauan kebersihan, memiliki standar kebersihan yang ketat dan memastikan karyawan mematuhi
24	Risiko terjadinya kerusakan atau kebocoran peralatan yang dapat mengganggu operasional.	Pemeliharaan preventif, melakukan perawatan preventif untuk memperpanjang umur peralatan dan menghindari biaya perbaikan besar.
25	Kompleksitas aturan dan regulasi yang harus dipatuhi.	Kepatuhan hukum, memahami regulasi yang berlaku dan memastikan perusahaan mematuhi semua ketentuan hukum.

26	Tantangan dalam mengelola administrasi keuangan dan pajak.	Konsultasi profesional, menggunakan jasa konsultan hukum untuk membantu mengelola administrasi dan pemenuhan hukum.
27	Risiko terhadap sanksi atau denda akibat pelanggaran hukum.	Pengelolaan dokumentasi, menyusun dan mengelola dokumen perusahaan dengan sistem yang teratur dan terdokumentasi.
28	Tantangan dalam mengidentifikasi peluang baru untuk pertumbuhan bisnis.	Analisis pasar dan kompetitor, melakukan analisis pasar untuk mengidentifikasi peluang pertumbuhan dan mengamati strategi kompetitor.
29	Kesulitan dalam mengimplementasikan inovasi baru.	Investasi riset dan pengembangan, mengalokasikan sumber daya untuk riset dan pengembangan produk atau layanan baru.
30	Biaya resiko tinggi terkait dengan pengembangan produk atau layanan baru.	Pengujian pasar, menggunakan uji coba produk atau layanan untuk mengukur minat pasar dan menerima umpan balik.

3.4 Implementasi (bila ada) Permasalahan Organisasi

Solusi SI merupakan solusi yang ditawarkan dari sudut pandang SI terhadap permasalahan organisasi yang tersaji dalam tabel berikut ini:

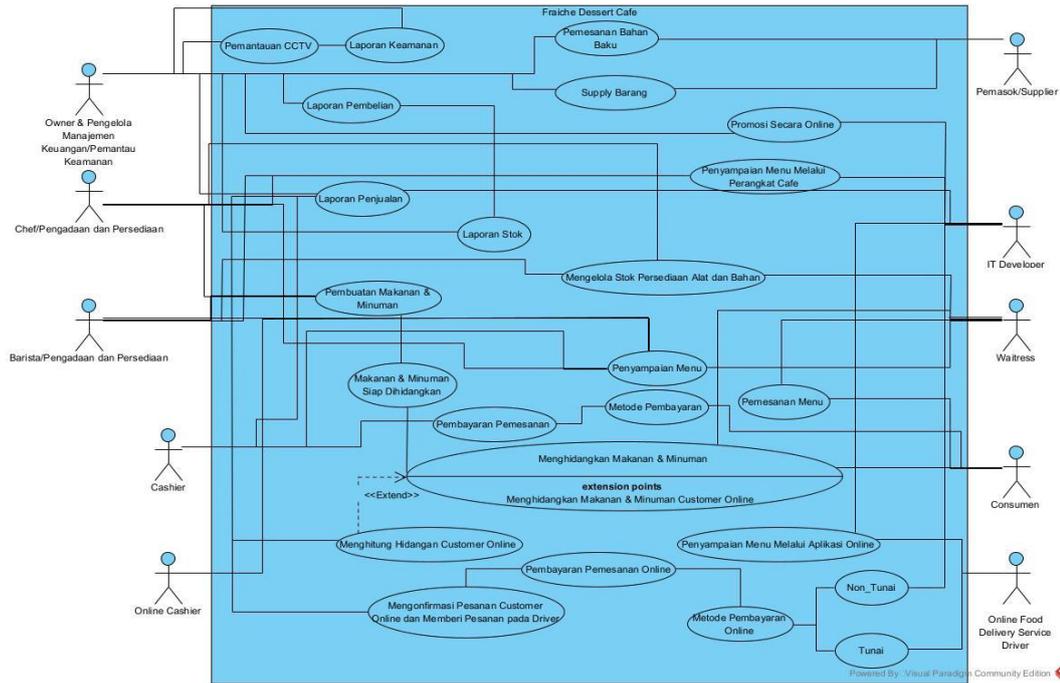
Tabel 3 Solusi SI Terhadap Permasalahan Organisasi

No	Permasalahan	Solusi IT
1	Persiapan Menu dan Pengembangan Produk	Sistem Manajemen Menu, implementasi sistem manajemen menu digital untuk memudahkan pengelolaan menu, pembaruan, dan analisis performa menu.
2	Pembuatan Makanan	Sistem Pemantauan Kualitas, penggunaan sensor atau teknologi untuk memantau konsistensi kualitas produk selama proses pembuatan.
3	Pelayanan Pelanggan	Sistem CRM (Customer Relationship Management), implementasi sistem CRM untuk mengelola interaksi dan informasi pelanggan, membantu dalam menanggapi keluhan dan memperbaiki layanan.
4	Pemasaran dan Promosi	Sistem Pemasaran Digital, menggunakan strategi pemasaran digital seperti SEO (Search Engine Optimization), PPC (Pay-per-Click), dan media sosial untuk meningkatkan visibilitas dan menjangkau target pasar.
5	Manajemen Keuangan	Sistem Perangkat Lunak Manajemen Keuangan, menggunakan perangkat lunak untuk mengelola anggaran, arus kas, dan analisis keuangan untuk pengambilan keputusan yang lebih baik.
6	Pengadaan dan Persediaan	Sistem Manajemen Persediaan, implementasi sistem manajemen persediaan yang terintegrasi untuk memantau dan mengelola persediaan dengan lebih efisien.
7	Manajemen Personalia	Sistem Manajemen SDM, menggunakan perangkat lunak HR (Human Resources) untuk mengelola rekrutmen, pelatihan, evaluasi kinerja, dan pengembangan karyawan.
8	Perawatan dan Pemeliharaan	Sistem IoT (Internet of Things), memanfaatkan sensor dan IoT untuk pemantauan kondisi peralatan dan perawatan preventif secara otomatis.
9	Administrasi dan Pemenuhan Hukum	Sistem Pemantauan Kepatuhan, menggunakan perangkat lunak manajemen kepatuhan untuk memastikan perusahaan mematuhi regulasi dan hukum yang berlaku.

10	Pengembangan Bisnis dan Inovasi	Sistem Pendukung Keputusan, implementasi sistem pendukung keputusan (DSS) untuk analisis data dan evaluasi peluang bisnis baru berdasarkan data pasar dan kinerja bisnis.
----	---------------------------------	---

3.5 Use Case

Secara umum hubungan kelompok stakeholder dengan fungsi bisnis dapat digambarkan menggunakan pemodelan use case diagram yaitu sebagai berikut:

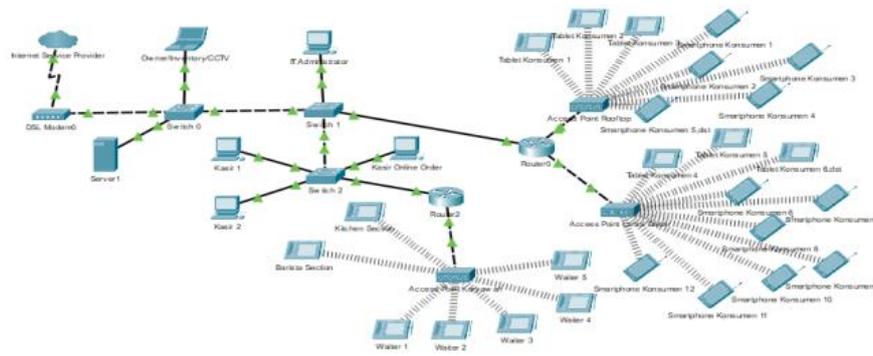


Gambar 3 Use Case Diagram

Use case merupakan bagian integral dari teknologi informasi perusahaan. Use Case ini mendefinisikan bagaimana komponen teknologi informasi berinteraksi dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bisnis [14], [15]. Dengan kata lain, Use Case merupakan cetak biru yang menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen dalam teknologi informasi perusahaan [16], [17]. Dalam konteks Rich Chicken, teknologi informasi perusahaan mencakup sistem pemesanan, kasir, manajemen bahan baku stok, dan pelaporan keuangan. Arsitektur sistem informasi yang dirancang dengan baik akan memastikan bahwa semua sistem ini terintegrasi dengan lancar, mendukung efisiensi operasional, dan memberikan pengalaman pelanggan yang memuaskan.

3.6 Topologi Jaringan

Topologi jaringan dalam arsitektur sistem informasi mengacu pada cara di mana komponen-komponen jaringan (seperti komputer, server, perangkat jaringan, dan perangkat penyimpanan) diatur dan terhubung satu sama lain. Layanan jaringan yang akan diberikan berupa LAN, Internet, basis data server, dan aplikasi server. Layanan LAN digunakan untuk berbagi sumber daya seperti printer dan pertukaran data. Internet digunakan untuk akses informasi dan komunikasi. Koneksi ke internet juga dapat digunakan media wireless. Basis data server digunakan sebagai penyimpanan dan pengolahan data.

**Gambar 4 Topologi Jaringan Rich Chicken**

4. KESIMPULAN

Dari hasil evaluasi dan analisis menggunakan Enterprise Arsitektur dengan metode TOGAF ADM yang telah dilakukan pada Rich Chicken, maka penulis mengambil kesimpulan mengenai evaluasi dan analisis TOGAF ADM pada Rich Chicken dengan metode TOGAF ADM, Rich Chicken masih memiliki beberapa bagian yang perlu diperbaiki, seperti kurangnya sistem informasi yang memadai, tidak adanya pemasaran secara online berbasis sosial media yang dapat memperluas jangkauan penjualan, dsb. Dengan adanya Enterprise Arsitektur maka dibuat pula sistem informasi yang memadai untuk digunakan oleh Rich Chicken, setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan metode TOGAF ADM, maka diketahui bahwa Rich Chicken dapat menggunakan beberapa sistem informasi yang dapat mengembangkan, memperbaiki, dan menyempurnakan Rich Chicken, diantaranya Sistem Informasi Penyuntingan Konten, Sistem Informasi Pengelola Iklan, Sistem Informasi Distribusi, Sistem Informasi Transaksi Penjualan, Sistem Informasi Pembaca Laporan, dan Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Sosial Media.

REFERENCES

- [1] L. A. Adha, "Digitalisasi Industri Dan Pengaruhnya Terhadap Ketenagakerjaan Dan Hubungan Kerja Di Indonesia," *J. Kompil. Huk.*, vol. 5, no. 2, pp. 267–298, 2020, doi: 10.29303/jkh.v5i2.49.
- [2] I. G. A. D. Dhyanasari Dewi, "Analisis Digitalisasi Industri, Penciptaan Kesempatan Kerja Dan Tingkat Pengangguran Terbuka Di Indonesia," *J. Kompleks.*, vol. 9, no. 1, pp. 21–29, 2020.
- [3] A. E. W. Wuryantai, "Digitalisasi Masyarakat: Menilik Kekuatan dan Kelemahan Dinamika Era Informasi Digital dan Masyarakat Informasi," *J. ILMU Komun.*, vol. 1, no. 2, pp. 131–142, 2013, doi: 10.24002/jik.v1i2.163.
- [4] N. Ashford, "Revolusi Digital Dalam Proses Produksi: Mengubah Paradigma Dalam Industri Manufaktur," *J. Teknol. Pint.*, vol. 4, no. 3, pp. 1–19, 2024.
- [5] R. E. Riwanto and J. F. Andry, "Designing Enterprise Architecture Enable of Business Strategy and IS/IT Alignment in Manufacturing using TOGAF ADM Framework," vol. 1, no. 2, 2019.[5]
- [6] M. Purnasari, S. Assegaff, M. Sistem, S. Dinamika Bangsa, J. J. Jendral, and S. Thehok, "Perancangan Arsitektur Sistem Informasi Menggunakan Togaf Adm Pada Sma Negeri 1 Muara Bungo," *J. Manaj. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 1030–1041, 2018.
- [7] M. R. Fanani, "Perancangan Enterprise Architecture menggunakan TOGAF ADM untuk Integrasi Teknologi Informasi," *J. Ilm. Komputerisasi Akunt.*, vol. 17, no. 1, pp. 318–325, 2024, [Online]. Available: <http://journal.stekom.ac.id/index.php/kompak>
- [8] M. C. Siahay et al., *Pengantar Perencanaan Kota*. Penerbit TOHAR MEDIA, 2024.
- [9] B. Rianto, L. Lidya, and G. W. Nurcahyo, "Pemodelan Arsitektur Enterprise Menggunakan TOGAF ADM Studi Kasus Dinas Kesehatan Kabupaten Indragiri Hilir," *J. Komput. Terap.*, vol. 2, no. 1, pp. 59–68, 2016, [Online]. Available: <http://jurnal.pcr.ac.id>
- [10] M. Prianti and F. S. Papilaya, "Perencanaan Strategis Sistem Informasi Di Sinode GKJ Menggunakan Enterprise Architecture Planning Framework," *Journal-ISI*, vol. 3, no. 2, pp. 467–481, Jun. 2021, doi: 10.33557/journalisi.v3i2.147.[10]
- [11] I. Maita and W. M. Egust B, "PERANCANGAN ENTERPRISE ARCHITECTURE UNTUK Mendukung TRANSFORMASI Digital Usaha Kecil dan Menengah (UMKM)

- MENGGUNAKAN TOGAF ADM,” rmsi, vol. 8, no. 1, p. 48, Feb. 2022, doi: 10.24014/rmsi.v8i1.16590.
[11]
- [12] A. Suseno, J. Arifin, and S. Sutrisno, “Analisis Value Chain Management pada Usaha Mikro Kecil dan Menengah di Indonesia,” GIJTSI, vol. 1, no. 01, pp. 24–33, Nov. 2020, doi: 10.35261/gijtsi.v1i01.4294.
- [13] J.- Leonidas and J. F. Andry, “PERANCANGAN ENTERPRISE ARCHITECTURE PADA PT.GADINGPUTRA SAMUDRA MENGGUNAKAN FRAMEWORK TOGAF ADM,” JTI, vol. 14, no. 2, p. 71, Jul. 2020, doi: 10.33365/jti.v14i2.642.
- [14] E. Triandini and I. G. Suardika, Step by Step Desain Proyek Menggunakan UML. Penerbit Andi, 2015.
- [15] A. S. Rosa and S. M, Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek). Penerbit Informatika, 2016.
- [16] D. W. T. Putra and R. Andriani, “Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD,” JTIF, vol. 7, no. 1, p. 32, Apr. 2019, doi: 10.21063/jtif.2019.V7.1.32-39.
- [17] S. W. Ramdany, S. A. Kaidar, B. Aguchino, C. A. A. Putri, and R. Anggie, “Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web,” 2024.