

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengadaan Barang dan Jasa

Pengertian pengadaan barang/jasa menurut Sutedi (2012) yaitu mencakup penjelasan dari seluruh proses sejak awal perencanaan, persiapan, perijinan, penentuan pemenang lelang hingga tahap pelaksanaan dan proses adminis-trasi dalam pengadaan barang, pekerjaan atau jasa seperti jasa konsultasi teknis, jasa konsultasi keuangan, jasa konsultasi hukum atau jasa lainnya.

Berdasarkan Peraturan Presiden Nomor 54 Tahun 2010 yang kemudian di rubah menjadi Peraturan Presiden Nomor 16 Tahun 2018 tentang Pengadaan Barang dan Jasa Pemerintah, bahwa kegiatan Pengadaan Barang/Jasa oleh Kementerian/Lembaga/Perangkat Daerah yang dibiayai oleh APBN/APBD yang prosesnya sejak identifikasi kebutuhan, sampai dengan serah terima hasil pekerjaan.

2.2. Pengadaan Barang dan Jasa Elektronik (*E-procurement*)

Menurut Willem (2012) pengadaan secara elektronik (*e-Proc*) merupakan pelaksanaan pengadaan barang dan jasa dengan menggunakan jaringan elektronik (jaringan internet atau intranet) atau *electronic data interchange* (EDI). Bank Dunia menyebut *e-procurement* dari sisi pemerintahan sebagai *electronic government procurement* atau *e-GP* adalah penggunaan teknologi informasi dan

komunikasi khususnya internet oleh pemerintahan-pemerintahan dalam melaksanakan hubungan pengadaan dengan para pemasok untuk memperoleh barang, karya-karya, dan layanan konsultasi yang dibutuhkan oleh sektor publik (Ippolito, 2003). Palmer (2003) menyebutkan *e-procurement* adalah teknologi yang dirancang untuk memfasilitasi manajemen seluruh aktivitas pengadaan barang melalui internet, yang meliputi semua aspek fungsi pengadaan yang didukung oleh bermacam-macam bentuk komunikasi secara elektronik.

Manfaat adanya *e-procurement* bukan hanya untuk instansi maupun pengembang sistem itu sendiri melainkan juga bagi para penyedia barang/jasa serta masyarakat umum yang hendak mengetahui proses pengadaan barang dan jasa pada pemerintah yang dapat diakses secara terbuka. Dengan *e-procurement*, instansi penyelenggara pengadaan mendapatkan harga penawaran yang lebih banyak dan proses administrasi lebih sederhana, sedangkan bagi para penyedia barang/ jasa dapat memperluas peluang usaha, menciptakan persaingan usaha yang sehat, membuka kesempatan pelaku usaha secara terbuka bagi siapapun dan mengurangi biaya administrasi (Handoko, 2009).

2.3. Sistem Informasi

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu (Jogiyanto, 2005). Sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau

variabel yang terorganisir, yang saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, serta terpadu (Sutabri, 2012).

informasi adalah data yang diproses menjadi bentuk yang lebih bermanfaat dan lebih bermakna bagi mereka yang menerima dapat dikatakan bahwa data adalah bahan baku, sedangkan informasinya adalah bahan atau bahan yang siap digunakan (Rahma Wahdiniwaty, 2017).

Menurut Jogiyanto (2005), informasi merupakan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Sutabri, 2012). Menurut Willem (2012) pengadaan secara elektronik (*e-Proc*) merupakan pelaksanaan pengadaan barang dan jasa dengan menggunakan jaringan elektronik (jaringan internet atau intranet) atau *electronic data interchange* (EDI). Bank Dunia menyebut *e-procurement* dari sisi pemerintahan sebagai *electronic government procurement* atau *e-GP* adalah penggunaan teknologi informasi dan komunikasi khususnya internet oleh pemerintahan-pemerintahan dalam melaksanakan hubungan pengadaan dengan para pemasok untuk memperoleh barang, karya-karya, dan layanan konsultasi yang dibutuhkan oleh sektor publik (Ippolito, 2003). Palmer (2003) menyebutkan *e-procurement* adalah teknologi yang dirancang untuk memfasilitasi manajemen seluruh aktivitas pengadaan

barang melalui internet, yang meliputi semua aspek fungsi pengadaan yang didukung oleh bermacam-macam bentuk komunikasi secara elektronik.

2.4. Arsitektur

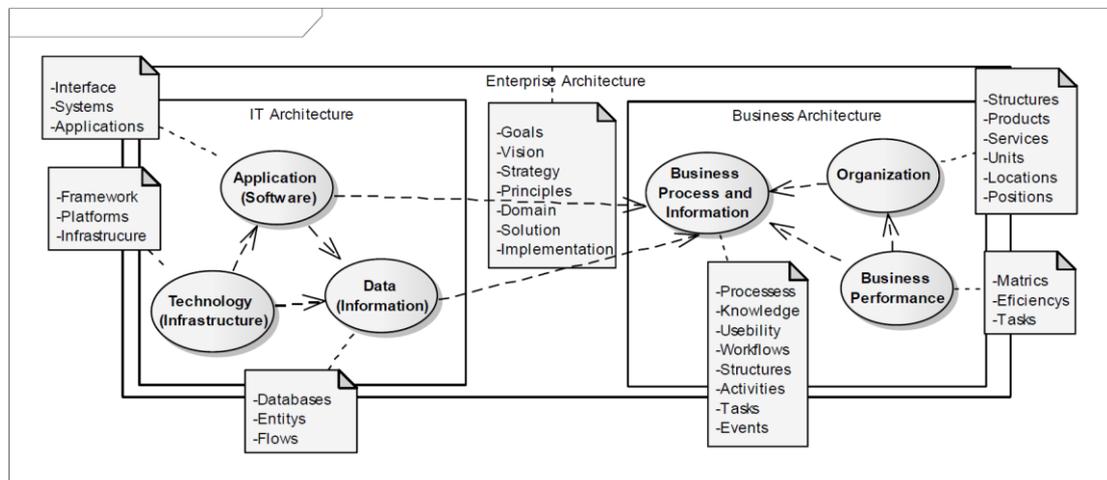
Arsitektur adalah sebuah struktur yang terdiri dari *network*, *hardware*, dan *software* yang memiliki keterhubungan satu sama lainnya serta memiliki aturan untuk perancangan dan evaluasi dari arsitektur tersebut (*International Business Machine*, 1981). Menurut *The Open Group Architecture Framework* (2009), dasar sistem organisasi yang terdiri dari sekumpulan komponen yang memiliki hubungan satu sama lainnya serta memiliki keterhubungan dengan lingkungan sistem dan memiliki aturan untuk perancangan dan evaluasi.

2.5. Arsitektur *Enterprise*

Arsitektur *enterprise* adalah sebuah pendekatan logis, komprehensif, dan holistik untuk merancang dan mengimplementasikan sistem dan komponen sistem secara bersamaan (Perizaue, 2002). Pada prinsipnya arsitektur *enterprise* adalah tools yang digunakan untuk mewujudkan keselarasan teknologi informasi dengan bisnis yang dijalankan organisasi (Zarvic dan Wieringa, 2006).

Model prinsip arsitektur *enterprise* menggambarkan keterkaitan antara komponen-komponen arsitektur IT dengan arsitektur bisnis. Arsitektur IT terdiri dari 3 buah komponen yaitu *application (software)*, *technology (infrastructure)*, dan *data (information)*. Sedangkan arsitektur bisnis juga terdiri dari 3 buah komponen yaitu *business process and information*, *organization*, dan *business*

performance. Gambar dibawah ini menggambarkan model prinsip arsitektur *enterprise* baik dari sisi IT, bisnis, dan keseluruhan arsitektur *enterprise*



Gambar 2. 1 Model Prinsip arsitektur *enterprise*

2.6. *The Open Group Architecture Framework (TOGAF)*

The Open Group Architecture Framework (TOGAF) adalah suatu kerangka kerja atau metode rinci dan satu set alat pendukung yang digunakan untuk mengembangkan suatu arsitektur *enterprise*. TOGAF dapat digunakan secara bebas oleh organisasi yang ingin mengembangkan suatu arsitektur *enterprise* yang akan digunakan dalam suatu perusahaan atau organisasi.

Pada awalnya, TOGAF dikembangkan oleh anggota dari The Open Group, berasal dari forum arsitektur. Perkembangan awal dari TOGAF yaitu versi 1 yang dikeluarkan pada tahun 1995. versi 1 TOGAF ini didasarkan pada Kerangka Arsitektur Teknis Manajemen Informasi (TAFIM), yang dikembangkan oleh Departemen Pertahanan AS (DoD). Departemen Pertahanan memberikan izin

eksplisit kepada The Open Group untuk menciptakan TOGAF dengan membangun TAFIM yang merupakan hasil bertahun-tahun dari upaya proses pengembangan dengan investasi yang berasal dari pemerintah AS.

TOGAF merupakan *framework* arsitektur The Open Group Architecture Framework merupakan metode untuk merancang, mengevaluasi, dan membangun arsitektur yang tepat untuk suatu organisasi. Kunci untuk TOGAF adalah *Architecture Development Method (ADM)*, metode yang telah terbukti untuk mengembangkan suatu arsitektur *enterprise* IT yang memenuhi kebutuhan bisnis.

Ada empat jenis arsitektur yang secara umum diterima sebagai bagian dari arsitektur perusahaan secara keseluruhan, yang semuanya menggunakan TOGAF yang didukung :

1. *Business Process Architecture* - mendefinisikan strategi bisnis, pemerintahan, organisasi, dan proses bisnis utama;
2. *Data Architecture* - menjelaskan struktur aset data logis dan fisik organisasi dan sumber daya manajemen data;
3. *Application Architecture* - menyediakan cetak biru untuk sistem aplikasi individu untuk digunakan, interaksi mereka, dan hubungan mereka dengan proses bisnis inti organisasi;
4. *Technical Architecture* - menjelaskan *software* logis dan kemampuan perangkat keras yang diperlukan untuk mendukung penyebaran bisnis, data, dan layanan

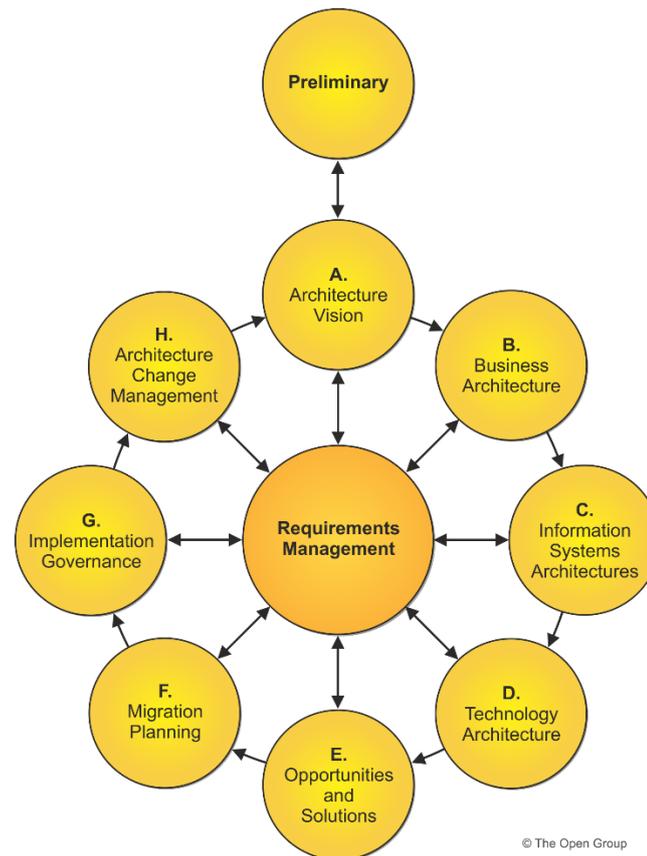
aplikasi. Ini termasuk infrastruktur TI, *middleware*, jaringan, komunikasi, pengolahan, standar, dll.

2.7. TOGAF Architecture Development Method (ADM)

Surendro (2009) menyatakan bahwa ADM merupakan metode generik yang berisikan sekumpulan aktivitas yang digunakan dan dibuat dalam tahap pengembangan arsitektur *enterprise*. Metode ini juga dibisa digunakan sebagai panduan atau alat untuk merencanakan, merancang, mengembangkan dan mengimplementasikan arsitektur sistem informasi untuk organisasi (Yunis dan Surendro, 2008).

Elemen kunci dari TOGAF ADM yang memberikan gambaran spesifik untuk proses pengembangan arsitektur *enterprise* (Lise 2006). ADM adalah fitur penting yang memungkinkan perusahaan mendefinisikan kebutuhan bisnis dan membangun arsitektur spesifik untuk memenuhi kebutuhan.

Berikut merupakan Diagram Tahapan dalam TOGAF *Architecture Development Method (ADM)* :



Gambar 2. 2 TOGAF *Architecture Development Method* (The Open Group 2019)

a. Preliminary Phase

Fase ini mencakup aktivitas persiapan untuk menyusun kapabilitas arsitektur termasuk kustomisasi TOGAF dan mendefinisikan prinsip-prinsip arsitektur. Tujuan fase ini adalah untuk menyakinkan setiap orang yang terlibat di dalamnya bahwa pendekatan ini untuk mensukseskan proses arsitektur. Pada fase ini harus menspesifikasikan *who*, *what*, *why*, *when*, dan *where* dari arsitektur itu sendiri.

- *What* adalah ruang lingkup dari usaha;
- *Who* adalah siapa yang akan memodelkannya, siapa orang yang akan bertanggung jawab untuk mengerjakan arsitektur tersebut, dimana mereka akan dialokasikan dan bagaimana peranan mereka;
- *How* adalah bagaimana mengembangkan arsitektur *enterprise*, menentukan *framework* dan metode apa yang akan digunakan untuk menangkap informasi;
- *When* adalah kapan tanggal penyelesaian arsitektur;
- *Where* adalah penunjukkan lokasi kerja dari bisnis;
- *Why* adalah mengapa arsitektur ini dibangun. Hal ini berhubungan dengan tujuan organisasi yaitu bagaimana arsitektur dapat memenuhi tujuan organisasi.

b. Requirements Management

Sumber daya utama yang harus dikembangkan dalam tahapan ini adalah skenario aktivitas. Skenario aktivitas mencakup *process business* (alur aktivitas) dan *issue* (permasalahan dalam organisasi). *Process business* dalam tahap ini adalah penjelasan sistem yang sedang berjalan (*as – is system*) pada organisasi.

c. *Phase A: Architecture Vision*

Fase ini merupakan fase inisiasi dari siklus pengembangan arsitektur yang mencakup pendefinisian ruang lingkup, identifikasi *stakeholders* sistem informasi pengadaan barang dan jasa, penyusunan visi arsitektur, dan pengajuan persetujuan untuk memulai pengembangan arsitektur.

Beberapa tujuan dari fase ini adalah:

- Menjamin evolusi dari siklus pengembangan arsitektur mendapat pengakuan dan dukungan dari manajemen *enterprise*;
- Mensyahkan prinsip bisnis, tujuan bisnis dan pergerakan strategis bisnis organisasi;
- Mendefinisikan ruang lingkup dan melakukan identifikasi dan memprioritaskan komponen dari arsitektur saat ini;
- Mendefinisikan kebutuhan bisnis yang akan dicapai dalam usaha arsitektur ini dan batasannya;
- Menghasilkan visi arsitektur yang menunjukkan respon terhadap kebutuhan dan batasannya.

Beberapa langkah yang dilakukan pada fase ini adalah:

- Menentukan / menetapkan proyek;

- Mengidentifikasi tujuan dan pergerakan bisnis. Jika hal ini sudah didefinisikan, pastikan definisi ini masih sesuai dan lakukan klarifikasi terhadap bagian yang belum jelas;
- Meninjau prinsip arsitektur termasuk prinsip bisnis. Meninjau ini berdasarkan arsitektur saat ini yang akan dikembangkan. Jika hal ini sudah didefinisikan, pastikan definisi ini masih sesuai dan lakukan klarifikasi terhadap bagian yang belum jelas;
- Mendefinisikan apa yang ada di dalam dan di luar rungan lingkup usaha saat ini;
- Mendefinisikan batasan-batasan seperti waktu, jadwal, sumber daya dan sebagainya;
- Mengidentifikasi *stakeholders* sistem informasi pengadaan barang dan jasa, kebutuhan bisnis dan visi arsitektur;
- Mengembangkan *Statement of Architecture Work*.

d. Phase B: Business Architecture

Fase ini mencakup pengembangan arsitektur bisnis untuk mendukung visi arsitektur yang telah disepakati. Pada tahap ini *tools* dan *method* umum untuk pemodelan seperti: *Integration Definition (IDEF)* dan *Unified Modeling Language (UML)* bisa digunakan untuk membangun model yang diperlukan.

Beberapa tujuan dari fase ini adalah :

- Menguraikan deskripsi arsitektur bisnis dasar;
- Mengembangkan arsitektur bisnis tujuan, menguraikan strategi produk dan/atau *service* dan aspek geografis, informasi, fungsional dan organisasi dari lingkungan bisnis yang berdasarkan pada prinsip bisnis, tujuan bisnis dan penggerak strategi;
- Menganalisi *gap* antara arsitektur saat ini dan tujuan;
- Memilih titik pandang yang relevan yang memungkinkan arsitek mendemonstrasikan bagaimana maksud *stakeholder* dapat dicapai dalam arsitektur bisnis;
- Memilih *tools* dan teknik relevan yang akan digunakan dalam sudut pandang yang dipilih.

Beberapa langkah yang dilakukan di fase ini adalah :

- Mengembangkan deskripsi arsitektur bisnis saat ini untuk mendukung arsitektur bisnis target;
- Mengidentifikasi *reference model*, sudut pandang dan *tools*;
- Melengkapi arsitektur bisnis;
- Melakukan *gap analysis* dan membuat laporan.

e. *Phase C: Information Systems Architectures*

Pada tahapan ini lebih menekankan pada aktivitas bagaimana arsitektur sistem informasi dikembangkan. Pendefinisian arsitektur sistem informasi dalam tahapan ini meliputi arsitektur data dan arsitektur aplikasi yang akan digunakan oleh organisasi. Arsitektur data lebih memfokuskan pada bagaimana data digunakan untuk kebutuhan fungsi bisnis, proses dan layanan. Teknik yang bisa digunakan dengan yaitu: *ER-Diagram*, *Class Diagram*, dan *Object Diagram*.

Tujuan dari fase ini adalah mengembangkan arsitektur tujuan dalam domain data dan aplikasi. Ruang lingkup dari proses bisnis yang didukung dalam fase C dibatasi pada proses-proses yang didukung oleh TI dan *interface* dari proses-proses yang berkaitan dengan non-TI. Implementasi dari arsitektur ini mungkin tidak perlu dalam urutan yang sama, diutamakan terlebih dahulu yang begitu sangat dibutuhkan.

Tujuan dari arsitektur data adalah untuk mendefinisikan tipe dan sumber utama data yang diperlukan untuk mendukung bisnis dengan cara yaitu dapat dipahami oleh *stakeholder*, lengkap, konsisten, dan stabil. Penting untuk diketahui bahwa arsitektur ini tidaklah memperhatikan perancangan *database*. Tujuannya adalah untuk mendefinisikan entitas data yang relevan dengan *enterprise*, bukanlah untuk merancang sistem penyimpanan fisik dan logik.

Beberapa langkah yang diperlukan untuk membuat arsitektur data adalah:

- Mengembangkan deskripsi arsitektur data dasar;
- *Review* dan validasi prinsip, *reference model*, sudut pandang dan *tools*;
- Membuat model arsitektur;
- Memilih arsitektur data *building block*;
- Melengkapi arsitektur data;
- Melakukan *gap analysis* arsitektur data saat ini dengan arsitektur data target dan membuat laporan.

Tujuan dari arsitektur sistem informasi ini adalah untuk mendefinisikan jenis-jenis utama dari sistem informasi yang penting untuk memproses data dan mendukung bisnis. Penting untuk diketahui bahwa arsitektur aplikasi ini tidaklah memperhatikan perancangan sistem informasi. Tujuannya adalah untuk mendefinisikan jenis-jenis sistem aplikasi yang relevan dengan *enterprise* dan informasi apa saja yang diperlukan untuk mengatur data dan menghadirkan informasi kepada aktor manusia dan komputer di *enterprise*. Sistem informasi tidak diuraikan sebagai sistem komputer tetapi sebagai grup logik dari kemampuan untuk mengatur objek data dalam arsitektur data dan mendukung fungsi-fungsi bisnis dalam arsitektur bisnis. Aplikasi dan kemampuan didefinisikan tanpa mereferensikan ke teknologi khusus. Suatu aplikasi bersifat stabil dan relatif tidak berubah sepanjang waktu sedangkan teknologi yang digunakan untuk mengimplementasikannya akan

berubah sepanjang waktu, berdasarkan pada teknologi yang sekarang tersedia dan perubahan kebutuhan bisnis.

Beberapa langkah yang diperlukan untuk membuat arsitektur informasi adalah :

- Mengembangkan deskripsi arsitektur sistem informasi dasar;
- *Review* dan validasi prinsip, *reference model*, sudut pandang dan *tools*;
- Membuat model arsitektur;
- Identifikasi sistem informasi kandidat;
- Melengkapi arsitektur informasi;
- Melakukan *gap analysis* dan membuat laporan.

f. Phase D: Technology Architecture

Membangun arsitektur teknologi yang diinginkan, dimulai dari penentuan jenis kandidat teknologi yang diperlukan dengan menggunakan *Technology Portfolio Catalog* yang meliputi perangkat lunak dan perangkat keras. Dalam tahapan ini juga mempertimbangkan alternatif-alternatif yang diperlukan dalam pemilihan teknologi.

Beberapa langkah yang diperlukan untuk membuat arsitektur teknologi yaitu:

- Membuat deskripsi dasar dalam format *Togaf*;

- Mempertimbangkan *reference model* arsitektur yang berbeda, sudut pandang dan *tools*;
- Membuat model arsitektur dari *building block*;
- Memilih *services portfolio* yang diperlukan untuk setiap *building block*;
- Mengkonfirmasi bahwa tujuan bisnis tercapai;
- Menentukan kriteria pemilihan spesifikasi;
- Melengkapi definisi arsitektur;
- Melakukan *gap analysis* antara arsitektur teknologi saat ini dengan arsitektur teknologi target.

g. *Phase E: Opportunities and Solutions*

Pada tahap ini akan dievaluasi model yang telah dibangun untuk arsitektur saat ini dan tujuan, indentifikasi proyek utama yang akan dilaksanakan untuk mengimplementasikan arsitektur tujuan dan klasifikasikan sebagai pengembangan baru atau penggunaan kembali sistem yang sudah ada. Pada fase ini juga akan *direview gap analysis* yang sudah dilaksanakan pada fase D.

Tujuan dari fase ini adalah :

- Mengevaluasi dan memilih pilihan implementasi yang diidentifikasi dalam pengembangan arsitektur target yang bervariasi;

- Identifikasi parameter strategik untuk perubahan dan proyek yang akan dilaksanakan dalam pergerakan dari lingkungan saat ini ke tujuan;
- Menafsirkan ketergantungan, biaya dan manfaat dari proyek-proyek yang bervariasi;
- Menghasilkan sebuah implementasi keseluruhan dan strategi migrasi dan sebuah rencana implementasi detail.

h. Phase F: Migration and Planning

Pada fase ini akan dilakukan analisis resiko dan biaya. Tujuan dari fase ini adalah untuk memilih proyek implementasi yang bervariasi menjadi urutan prioritas. Aktivitas mencakup penafsiran ketergantungan, biaya, manfaat dari proyek migrasi yang bervariasi. Daftar prioritas proyek akan berjalan untuk membentuk dasar dari perencanaan implementasi detail dan rencana migrasi.

i. Phase G: Implementation Governance

Fase ini mencakup pengawasan terhadap implementasi arsitektur. Tujuan dari fase ini adalah :

- Untuk merumuskan rekomendasi dari tiap-tiap proyek implementasi;
- Membangun kontrak arsitektur untuk memerintah proses *deployment* dan implementasi secara keseluruhan;
- Melaksanakan fungsi pengawasan secara tepat selagi sistem sedang diimplementasikan dan di *deploy*;

- Menjamin kecocokan dengan arsitektur yang didefinisikan oleh proyek implementasi dan proyek lainnya.

j. Phase H: Architecture Change Management

Fase ini mencakup penyusunan prosedur-prosedur untuk mengelola perubahan ke arsitektur yang baru. Pada fase ini akan diuraikan penggerak perubahan dan bagaimana manajemen perubahan tersebut, dari pemeliharaan sederhana sampai perancangan kembali arsitektur. ADM menguraikan strategi dan rekomendasi pada tahapan ini. Tujuan dari fase ini adalah untuk menentukan/menetapkan proses manajemen perubahan arsitektur untuk arsitektur *enterprise* yang baru dicapai dengan kelengkapan dari fase G. Proses ini akan secara khusus menyediakan monitoring berkelanjutan dari hal-hal seperti pengembangan teknologi baru dan perubahan dalam lingkungan bisnis dan menentukan apakah untuk menginisialisasi secara formal siklus evolusi arsitektur yang baru. Fase H juga menyediakan perubahan kepada *framework* dan pendirian disiplin pada *fase Preliminary*.

Inti dari ADM adalah pengelolaan kebutuhan, dimana kebutuhan bisnis, sistem informasi dan arsitektur teknologi selalu diselaraskan dengan sasaran dan kebutuhan bisnis. Struktur dasar TOGAF ADM :

1. Setiap akhir siklus, *output* harus divalidasi dengan ekspektasi yang telah didefinisikan sebelumnya;
2. *Output* yang dihasilkan pada satu iterasi, dimungkinkan untuk diubah pada iterasi berikutnya

2.8. Analisa *Value Chain*

Porter's *Value Chain* (ditemukan oleh Michael Porter) adalah model yang digunakan untuk membantu menganalisis aktivitas-aktivitas spesifik yang dapat menciptakan nilai dan keuntungan kompetitif bagi organisasi. Tujuan dari analisis *value chain* adalah untuk mengidentifikasi tahap-tahap *value chain* di mana perusahaan dapat meningkatkan *value* untuk pelanggan atau untuk menurunkan biaya. Penurunan biaya atau peningkatan nilai tambah (*Value added*) dapat membuat perusahaan lebih kompetitif.

Peningkatan nilai tambah (*Value added*) atau penurunan biaya dapat dicapai dengan cara mencari prestasi yang lebih baik yang berkaitan dengan supplier, dengan mempermudah distribusi produk, *outsourcing* (yaitu mencari komponen atau jasa yang disediakan oleh perusahaan lain), dan dengan cara mengidentifikasi bidang-bidang dimana perusahaan tidak kompetitif (Yeffry H. Putra, 2012).

2.9. Penelitian Terkait

Penelitian terkait dengan perancangan arsitektur *enterprise* namun menggunakan *framework* TOGAF yang sama dan atau studi kasus yang berbeda, diantaranya adalah :

Tabel 2.1 Penelitian Terkait

No	Peneliti/ Tahun	Penjelasan	Persamaan	Perbedaan
1.	Roni Yunis, Kridanto Surendro (2009)	<p>Judul: Perancangan Model <i>Enterprise Architecture</i> Dengan TOGAF <i>Architecture Development</i> <i>Method</i> (ADM)</p> <p>TOGAF ADM merupakan metodologi yang lengkap, banyak organisasi yang tidak memahami secara jelas bagaimana tahapan-tahapan dari metodologi tersebut diterjemahkan kedalam aktivitas perancangan arsitektur <i>enterprise</i>. Tahapan dalam perancangan arsitektur <i>enterprise</i> sangatlah penting dan akan berlanjut pada tahapan berikutnya yaitu rencana implementasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa khususnya untuk perguruan tinggi, pemahaman proses bisnis perguruan tinggi merupakan hal yang sangat penting, karena proses bisnis perguruan tinggi memiliki kompleksitas dan karakteristik yang berbeda jika dibandingkan dengan proses bisnis organisasi jasa lainnya. Dengan</p>	Metode dan <i>Tool</i> yang digunakan.	Objek, Batasan masalah, data yang diolah, dan kedalaman analisis.

		adanya model awal untuk perancangan arsitektur dalam makalah ini, diharapkan melahirkan sebuah model perancangan arsitektur <i>enterprise</i> perguruan tinggi yang utuh dan lengkap, sehingga bisa diterapkan oleh perguruan tinggi khususnya di Indonesia.		
2.	Yeni Kustiyahningsih (2013)	<p>Judul: Perencanaan Arsitektur <i>Enterprise</i> Menggunakan Metode TOGAF ADM (Studi Kasus: RSUD Dr. Soegiri Lamongan)</p> <p>Hasil penelitian ini berupa <i>blueprint</i> / cetak Biru teknologi informasi yang di dasarkan pada <i>roadmap</i> TOGAF yang telah dibuat sehingga menghasilkan sistem yang terintegrasi. Arsitektur informasi <i>Enterprise</i> juga akan menjadi acuan dalam investasi teknologi jangka pendek maupun jangka panjang dengan mempertimbangkan kepentingan secara keseluruhan.</p>	Metode dan <i>Tool</i> yang digunakan.	Data yang diolah, Batasan penelitan, dan kedalaman analisis.
3.	Sandy Kosasi (2012)	<p>Judul: Penerapan Metode <i>Value Matrix</i> dalam Perencanaan Arsitektur Sistem Informasi <i>E-Procurement</i>.</p>	Objek Penelitian yang digunakan.	Metode yang digunakan, Data yang diolah, dan

		<p>Model perencanaan <i>e-Procurement</i> meliputi strategi transaksi bisnis dan arsitektur <i>blueprint e-Procurement</i>. Melalui penerapan sistem informasi <i>e-Procurement</i> memperlihatkan bahwa seluruh rantai pasokan memiliki suatu kolaborasi sinkronisasi, konvergensi, integritas dan interoperabilitas dari setiap elemen dalam <i>value matrix</i>. Nilai kompetensi setiap proses dalam rangkaian <i>value matrix</i> yang diperoleh berupa pengurangan waktu proses pembelian, penagihan dan pembayaran, biaya administrasi, memperlancar komunikasi pemesanan dan penerimaan, pelaksanaan pembelian menjadi lebih tepat waktu dan menjalin hubungan kemitraan yang semakin kuat antara pemasok dan pelanggan. Model arsitektur ini dapat menjadi dasar dan gambaran untuk menyusun keselarasan teknologi informasi dan bisnis.</p>	<p>Batasan penelitian.</p>
--	--	---	----------------------------

TOGAF merupakan metodologi yang lengkap, penelitian-penelitian diatas yang mengimplementasikan TOGAF pada perancangan arsitektur *enterprise* sistem informasi pengadaan barang dan jasa, dapat dijadikan acuan untuk investasi

teknologi jangka pendek ataupun jangka panjang dengan mempertimbangkan kebutuhan secara keseluruhan pada masing-masing *enterprise*.

Berdasarkan penelitian-penelitian diatas, maka penulis ingin menggunakan metode TOGAF untuk perancangan arsitektur *enterprise* sistem informasi pengadaan barang dan jasa di PD Kebersihan Kota Bandung.