



Pemodelan Sistem Informasi Penyewaan Sound System di MDS Elektronik Menggunakan ArchiMate Enterprise Architecture

Rizki Nur Azim*, Sudin Saepudin

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nusa Putra

Abstrak: MDS Elektronik merupakan usaha penyewaan sound system yang dalam operasionalnya masih menggunakan pencatatan manual pada proses pemesanan, transaksi, dan pengelolaan data barang. Kondisi tersebut menimbulkan berbagai permasalahan, seperti ketidakteraturan data, potensi kesalahan pencatatan, serta kesulitan dalam memantau ketersediaan barang dan riwayat transaksi. Di sisi lain, penerapan sistem informasi tanpa perencanaan arsitektur yang jelas berisiko menghasilkan sistem yang tidak selaras dengan kebutuhan bisnis. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan yang mampu memetakan proses bisnis dan sistem informasi secara terstruktur dan terintegrasi. Penelitian ini bertujuan untuk menyusun model sistem informasi penyewaan sound system di MDS Elektronik menggunakan pendekatan ArchiMate Enterprise Architecture. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Pemodelan dilakukan pada tiga lapisan utama ArchiMate, yaitu lapisan bisnis, lapisan aplikasi, dan lapisan teknologi, guna menggambarkan hubungan antara proses bisnis, layanan aplikasi, serta infrastruktur teknologi pendukung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemodelan menggunakan ArchiMate mampu memberikan gambaran sistem yang lebih jelas, terstruktur, dan mudah dipahami. Model yang dihasilkan dapat membantu mengidentifikasi proses yang masih dilakukan secara manual serta menjadi dasar dalam perencanaan pengembangan sistem informasi yang terintegrasi. Kontribusi penelitian ini adalah menyediakan model arsitektur sistem informasi yang dapat dijadikan acuan bagi usaha penyewaan sound system berskala kecil dan menengah. Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi operasional, kerapihan pengelolaan data, serta kualitas layanan pada MDS Elektronik.

Kata kunci: Sistem Informasi, Penyewaan Sound System, Enterprise Architecture, ArchiMate.

DOI:

<https://doi.org/10.53697/jkomitek.v6i1.3891>

*Correspondence: Rizki Nur Azim

Email: rizki.azim_si22@nusaputra.ac.id

Received: 10-04-2026

Accepted: 10-05-2026

Published: 10-06-2026



Copyright: © 2026 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: MDS Elektronik is a sound system rental business that still relies on manual recording for ordering, transaction processing, and inventory management. This condition leads to several problems, such as unstructured data, potential recording errors, and difficulties in monitoring item availability and transaction history. On the other hand, developing an information system without a clear architectural plan may result in misalignment between business needs and technological solutions. Therefore, a structured approach is required to model business processes and information systems in an integrated manner. This study aims to develop an information system model for sound system rental at MDS Elektronik using the ArchiMate Enterprise Architecture approach. The research method employed is descriptive qualitative, with data collected through observation, interviews, and literature review. The modeling process focuses on three main ArchiMate layers, namely the business layer, application layer, and technology layer, to describe the relationships among business processes, application services, and supporting technology infrastructure. The results indicate that ArchiMate modeling provides a clear, structured, and easily understandable representation of the system. The proposed model helps identify manual processes and serves as a foundation for planning an integrated information system. The contribution of this study lies in providing an enterprise architecture model that can be used as a reference for small and medium-sized sound system rental businesses. This model is expected to improve operational efficiency, data organization, and service quality at MDS Elektronik.

Keywords: Information System, Sound System Rental, Enterprise Architecture, ArchiMate.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi mendorong berbagai jenis usaha, termasuk usaha penyewaan, untuk mulai beralih dari proses manual ke sistem digital. Digitalisasi proses bisnis terbukti mampu meningkatkan efisiensi operasional, ketepatan pengelolaan data, serta kualitas layanan kepada pelanggan (Agung Prabowo et al., 2025). Meskipun demikian, masih banyak usaha kecil dan menengah yang menjalankan aktivitas bisnisnya secara manual karena keterbatasan sumber daya dan belum adanya perencanaan sistem informasi yang terarah (Maita & Egust B, 2022).

MDS Elektronik merupakan usaha penyewaan sound system yang dalam kegiatan operasionalnya masih menggunakan pencatatan manual pada proses pemesanan, transaksi, dan pengelolaan data barang. Proses pencatatan yang dilakukan menggunakan media sederhana berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan, seperti kesalahan pencatatan, data yang tidak terintegrasi, serta kesulitan dalam memantau ketersediaan barang dan riwayat transaksi. Kondisi serupa juga ditemukan pada usaha penyewaan lain, di mana pencatatan manual berdampak pada rendahnya efisiensi operasional dan kurang optimalnya pengambilan keputusan manajemen (Halwa et al., 2025).

Di sisi lain, pengembangan sistem informasi tanpa perencanaan arsitektur yang jelas berisiko menghasilkan sistem yang tidak selaras dengan kebutuhan bisnis dan sulit dikembangkan di masa depan (Hakim & Wahyu, 2023). Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan yang mampu memetakan proses bisnis, aplikasi, dan teknologi secara terstruktur serta saling terintegrasi. Enterprise Architecture (EA) merupakan pendekatan yang digunakan untuk menyelaraskan kebutuhan bisnis dengan sistem informasi dan infrastruktur teknologi pendukungnya (Novi Algi Alviani & Munawaroh Munawaroh, 2025).

Salah satu bahasa pemodelan yang banyak digunakan dalam Enterprise Architecture adalah ArchiMate. ArchiMate mampu menggambarkan hubungan antara lapisan bisnis, aplikasi, dan teknologi secara visual dan sistematis, sehingga memudahkan organisasi dalam memahami kondisi sistem saat ini serta merencanakan pengembangan sistem di masa mendatang (Pendayagunaan et al., 2020). Namun, penerapan ArchiMate pada usaha penyewaan sound system berskala kecil masih relatif jarang dibahas, sehingga terdapat celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menyusun model sistem informasi penyewaan sound system di MDS Elektronik menggunakan pendekatan ArchiMate Enterprise Architecture. Pemodelan dilakukan pada tiga lapisan utama, yaitu lapisan bisnis, lapisan aplikasi, dan lapisan teknologi, guna menghasilkan gambaran sistem yang terstruktur, mudah dipahami, dan dapat dijadikan dasar dalam pengembangan sistem informasi yang lebih terintegrasi.

Kontribusi dari penelitian ini adalah menyediakan model arsitektur sistem informasi yang dapat dijadikan acuan dalam pengembangan sistem digital pada usaha penyewaan sound system, khususnya bagi UKM. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian penerapan ArchiMate dalam konteks usaha kecil yang memiliki keterbatasan sumber daya.

Manfaat dari penelitian ini tidak hanya dirasakan oleh MDS Elektronik dalam bentuk peningkatan efisiensi operasional dan kerapihan pengelolaan data, tetapi juga dapat menjadi referensi bagi pelaku usaha sejenis serta peneliti selanjutnya dalam merancang sistem informasi berbasis Enterprise Architecture yang sederhana, terarah, dan sesuai dengan kebutuhan bisnis.

Metodologi

Penelitian ini memakai metode deskriptif kualitatif. Metode ini dipilih karena memberikan gambaran yang cukup jelas tentang kondisi lapangan dan kebutuhan sistem yang sebenarnya. Selain itu, pendekatan kualitatif dianggap cocok ketika peneliti ingin memahami alur kerja secara langsung (Wijoyo & Hermanto, 2020).

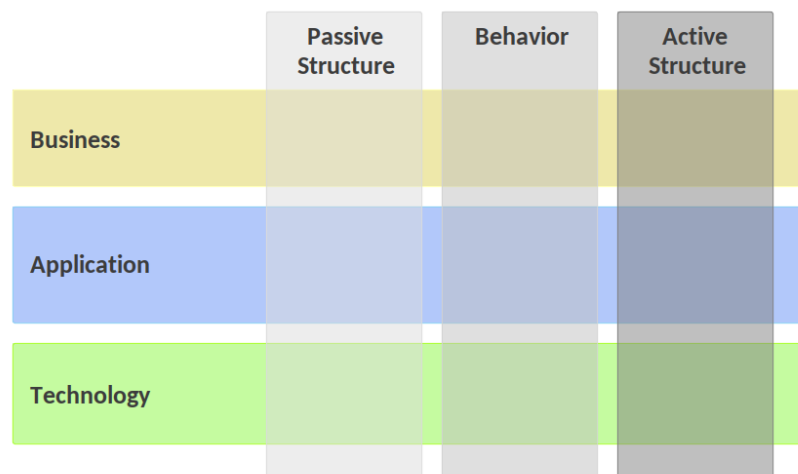
Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan tiga metode utama dalam pengumpulan data

- 1) Observasi : Peneliti melihat langsung bagaimana proses penyewaan dilakukan di MDS Elektronik, mulai dari pelanggan memesan sampai barang dikembalikan. Cara ini membantu mendapatkan gambaran nyata di lapangan.
- 2) Wawancara : Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan pemilik dan staf operasional MDS Elektronik untuk menggali informasi seputar proses bisnis, hambatan sistem, serta kebutuhan akan pengembangan sistem informasi berbasis arsitektur.
- 3) Studi pustaka : Referensi diambil dari jurnal terbaru mengenai Enterprise Architecture dan ArchiMate. Literatur modern menegaskan peran EA dalam perancangan sistem terintegrasi.

Pemodelan Dengan ArchiMate

Pemodelan ArchiMate dilakukan secara bertahap agar sistem yang dirancang dapat menggambarkan kondisi organisasi secara menyeluruh dan terstruktur. Tahapan ini mencakup pemodelan lapisan bisnis, lapisan aplikasi, dan lapisan teknologi. Setiap lapisan saling berkaitan dan memiliki peran masing-masing dalam mendukung operasional organisasi.



Gambar 1. Lapisan Dalam ArchiMate Enterprise Architecture

1) Pemodelan Lapisan Bisnis (Business Layer)

Tahap pertama dalam pemodelan ArchiMate adalah memetakan lapisan bisnis. Pada tahap ini, fokus utama adalah memahami bagaimana proses bisnis berjalan di dalam organisasi. Pemodelan dilakukan dengan mengidentifikasi aktor yang terlibat, aktivitas atau proses bisnis yang dilakukan, serta layanan bisnis yang diberikan kepada pelanggan. Lapisan bisnis bertujuan untuk menggambarkan alur kerja secara nyata, mulai dari proses awal hingga akhir. Dengan pemodelan ini, organisasi dapat melihat aktivitas mana yang masih dilakukan secara manual, berpotensi menimbulkan kesalahan, atau membutuhkan dukungan sistem informasi. Menurut beberapa penelitian, pemodelan lapisan bisnis sangat penting karena menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan aplikasi dan teknologi yang akan digunakan selanjutnya (Mi et al., 2025)

2) Pemodelan Lapisan Aplikasi (Application Layer)

Setelah proses bisnis dipahami, tahapan selanjutnya adalah pemodelan lapisan aplikasi. Lapisan ini berfungsi untuk menggambarkan sistem atau aplikasi yang digunakan untuk mendukung aktivitas bisnis. Pada tahap ini, ditentukan layanan aplikasi, fungsi aplikasi, serta data yang diolah oleh sistem. Pemodelan lapisan aplikasi membantu menjelaskan bagaimana aplikasi bekerja dalam mendukung proses bisnis, misalnya dalam pengelolaan data transaksi, inventaris, atau layanan kepada pengguna. Dengan adanya pemodelan ini, organisasi dapat memastikan bahwa aplikasi yang dirancang benar-benar sesuai dengan kebutuhan bisnis dan tidak tumpang tindih dengan sistem lain. Integrasi aplikasi yang baik dapat meningkatkan efisiensi kerja dan mempermudah pengelolaan data (Lisnawati & Irawan, 2025).

3) Pemodelan Lapisan Teknologi (Technology Layer)

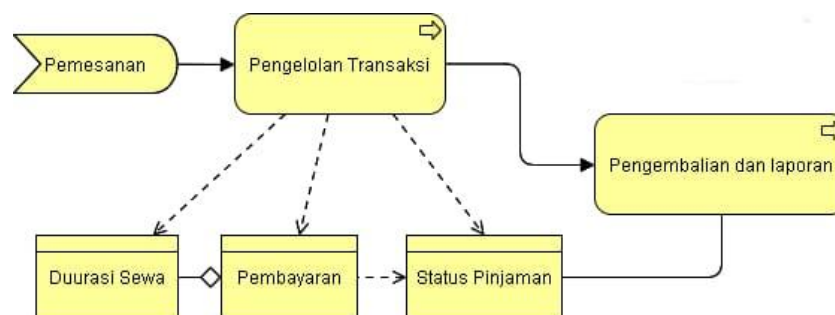
Tahap terakhir adalah pemodelan lapisan teknologi. Lapisan ini menggambarkan infrastruktur teknologi yang digunakan untuk menjalankan aplikasi, seperti server, jaringan, perangkat keras, serta mekanisme keamanan data. Pemodelan dilakukan untuk memastikan bahwa teknologi yang digunakan mampu mendukung kinerja aplikasi secara optimal. Lapisan teknologi menjadi fondasi utama dalam sistem informasi. Pemilihan teknologi yang tepat akan memengaruhi kestabilan, keamanan, dan ketersediaan sistem. Selain itu, pemodelan teknologi juga membantu organisasi dalam merencanakan pengembangan sistem di masa depan, misalnya dengan menggunakan layanan berbasis cloud agar lebih fleksibel dan mudah dikembangkan (Al Benz et al., 2025).

Ketiga lapisan dalam ArchiMate tidak berdiri sendiri, tetapi saling terhubung. Proses bisnis pada lapisan bisnis didukung oleh layanan aplikasi, sedangkan aplikasi tersebut berjalan di atas infrastruktur teknologi. Dengan pemodelan yang terintegrasi, organisasi dapat memahami hubungan antara kebutuhan bisnis dan teknologi secara lebih jelas. Pendekatan ini membantu memastikan bahwa pengembangan sistem informasi dilakukan secara terarah dan sesuai dengan tujuan organisasi.

Hasil dan Pembahasan

Lapisan Bisnis (Business Layer)

Lapisan bisnis dalam pemodelan ArchiMate menggambarkan bagaimana MDS Elektronik menjalankan proses penyewaan sound system. Beberapa komponen utama yang dianalisis meliputi:



Gambar 2. Lapisan Bisnis Penyewaan Sound System

Pada lapisan bisnis menunjukkan alur utama proses penyewaan sound system yang berjalan di dalam sistem. Alur ini menggambarkan tahapan kegiatan dari awal pelanggan melakukan pemesanan hingga proses pengembalian barang dan pembuatan laporan.

Proses dimulai dari pemesanan, yaitu saat pelanggan menyampaikan kebutuhan penyewaan sound system. Pada tahap ini, pelanggan menentukan jenis peralatan yang ingin disewa serta waktu penggunaannya. Pemesanan menjadi langkah awal yang memicu seluruh proses bisnis berikutnya.

Setelah pemesanan dilakukan, proses berlanjut ke tahap pengelolaan transaksi. Pada tahap ini, pihak pengelola mencatat data pemesanan, memverifikasi ketersediaan barang, serta mengatur detail transaksi penyewaan. Pengelolaan transaksi menjadi pusat dari proses bisnis karena menghubungkan beberapa aktivitas penting lainnya.

Dari proses pengelolaan transaksi, terdapat beberapa informasi yang dikelola secara bersamaan, yaitu durasi sewa, pembayaran, dan status pinjaman.

- 1) Durasi sewa menunjukkan lama waktu barang dipinjam oleh pelanggan dan digunakan sebagai dasar perhitungan biaya.
- 2) Pembayaran berkaitan dengan proses pelunasan biaya sewa sesuai durasi yang telah ditentukan.
- 3) Status pinjaman digunakan untuk mengetahui apakah barang masih dipinjam, sudah dikembalikan, atau terlambat dikembalikan.

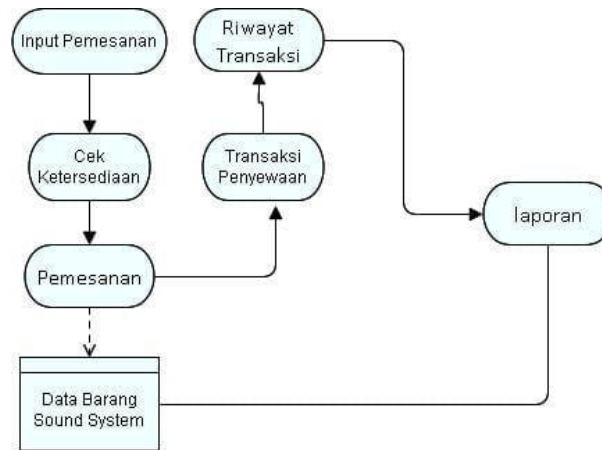
Ketiga informasi tersebut saling berkaitan dan menjadi bagian penting dalam memastikan transaksi berjalan dengan benar. Setelah masa sewa berakhir, proses berlanjut ke tahap pengembalian dan laporan. Pada tahap ini, barang yang disewa dikembalikan oleh pelanggan, kemudian pengelola melakukan pengecekan kondisi barang dan memperbarui status pinjaman. Selain itu, data transaksi yang telah selesai digunakan sebagai bahan pembuatan laporan penyewaan.

Secara keseluruhan, alur pada lapisan bisnis ini menggambarkan proses penyewaan yang terstruktur, mulai dari pemesanan, pengelolaan transaksi, hingga pengembalian dan

pelaporan. Dengan pemodelan seperti ini, setiap aktivitas bisnis dapat dipahami dengan jelas dan memudahkan pengelola dalam mengatur proses penyewaan secara lebih tertib dan efisien.

Lapisan Aplikasi (Application Layer)

Lapisan aplikasi mencakup sistem yang mendukung operasional bisnis penyewaan sound system. Layanan aplikasi yang dirancang antara lain:



Gambar 3. Lapisan Aplikasi Penyewaan Sound System

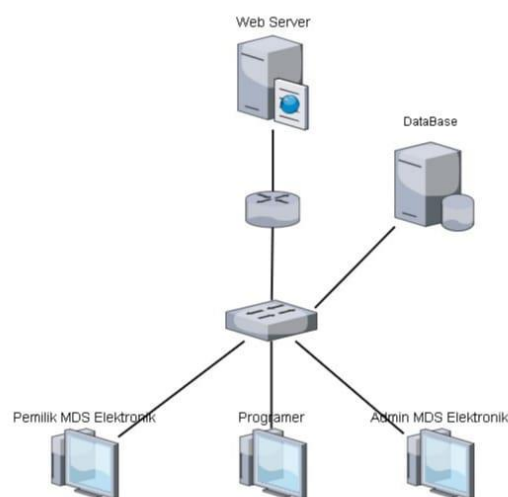
- 1) **Input Pemesanan** Proses dimulai ketika data pemesanan dimasukkan ke dalam sistem aplikasi. Data yang diinput meliputi informasi pelanggan, jenis sound system yang disewa, serta jadwal penyewaan. Tahap ini menjadi awal agar sistem dapat memproses permintaan pelanggan secara terstruktur.
- 2) **Cek Ketersediaan** Setelah data pemesanan diterima, sistem melakukan pengecekan ketersediaan barang. Sistem membandingkan permintaan pelanggan dengan data barang sound system yang tersimpan di dalam basis data. Tujuannya adalah memastikan barang yang diminta masih tersedia dan dapat disewa pada waktu yang diinginkan.
- 3) **Pemesanan** Jika barang tersedia, sistem akan mencatat pemesanan secara resmi. Pada tahap ini, data pemesanan disimpan ke dalam sistem dan status barang diperbarui menjadi "dipinjam" atau "tidak tersedia" sesuai dengan jadwal penyewaan.
- 4) **Transaksi Penyewaan** Setelah pemesanan berhasil dicatat, sistem memproses transaksi penyewaan. Proses ini mencakup perhitungan biaya sewa berdasarkan durasi, pencatatan pembayaran, serta penentuan status transaksi.
- 5) **Riwayat Transaksi** Data dari transaksi penyewaan yang telah selesai akan disimpan ke dalam riwayat transaksi. Riwayat ini berfungsi sebagai arsip yang dapat digunakan untuk melihat data transaksi sebelumnya, baik untuk keperluan administrasi maupun pengecekan ulang.
- 6) **Laporan** Tahap terakhir adalah pembuatan laporan. Sistem menyusun laporan berdasarkan data transaksi dan riwayat penyewaan yang telah tersimpan. Laporan ini

digunakan oleh pengelola untuk memantau aktivitas penyewaan, penggunaan barang, serta sebagai bahan evaluasi usaha.

Dengan alur tersebut, lapisan aplikasi berfungsi sebagai penghubung antara proses bisnis dan teknologi. Setiap tahapan saling berkaitan sehingga sistem dapat mengelola data penyewaan secara lebih rapi, cepat, dan mudah diakses. Ini merupakan contoh sub-bab kedua. Isinya dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

Lapisan Teknologi (Technology Layer)

Pada lapisan ini menguraikan infrastruktur yang mendukung sistem informasi, meliputi:



Gambar 4. Lapisan Teknologi Penyewaan Sound System

Pada lapisan teknologi menunjukkan infrastruktur yang digunakan untuk menjalankan sistem informasi penyewaan sound system di MDS Elektronik. Lapisan ini berperan sebagai dasar agar aplikasi dapat diakses dan digunakan dengan baik oleh pengguna.

Pada bagian atas, terdapat web server yang berfungsi untuk menjalankan aplikasi berbasis web. Web server ini menjadi penghubung utama antara pengguna dan sistem, karena semua permintaan dari pengguna akan diproses melalui server ini. Web server menampilkan antarmuka aplikasi serta mengatur logika sistem yang berjalan.

Selanjutnya, database server digunakan untuk menyimpan seluruh data sistem, seperti data pelanggan, data barang sound system, data transaksi, dan laporan. Database terhubung langsung dengan web server sehingga setiap perubahan data yang dilakukan melalui aplikasi dapat disimpan dan diperbarui secara real time.

Web server dan database server dihubungkan melalui perangkat jaringan, seperti router atau switch, yang berfungsi mengatur lalu lintas data. Perangkat jaringan ini memastikan komunikasi data antara server dan pengguna berjalan dengan lancar dan stabil.

Di bagian bawah arsitektur, terdapat beberapa pengguna sistem, yaitu pemilik MDS Elektronik, admin, dan programmer.

- 1) Pemilik menggunakan sistem untuk memantau laporan dan perkembangan usaha.
- 2) Admin bertugas mengelola data pemesanan, transaksi, dan inventaris.
- 3) Programmer memiliki akses untuk pemeliharaan dan pengembangan sistem.

Seluruh pengguna mengakses sistem melalui jaringan yang terhubung ke server. Dengan struktur teknologi seperti ini, sistem dapat digunakan secara bersama-sama oleh berbagai pihak sesuai dengan hak akses masing-masing. Ini merupakan contoh sub-bab kedua. Isinya dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

Simpulan

Penelitian ini menyusun model sistem informasi penyewaan sound system di MDS Elektronik menggunakan pendekatan ArchiMate Enterprise Architecture dengan memetakan tiga lapisan utama, yaitu lapisan bisnis, lapisan aplikasi, dan lapisan teknologi, sehingga mampu memberikan gambaran yang terstruktur mengenai keterkaitan antara proses operasional, dukungan aplikasi, dan infrastruktur teknologi. Hasil pemodelan menunjukkan bahwa penggunaan ArchiMate efektif dalam mengidentifikasi proses penyewaan yang masih dilakukan secara manual, potensi ketidakefisienan pengelolaan data, serta kebutuhan sistem informasi yang lebih terintegrasi. Model arsitektur yang dihasilkan dapat digunakan sebagai dasar perencanaan pengembangan sistem informasi yang selaras dengan kebutuhan bisnis, khususnya dalam pengelolaan pemesanan, transaksi, inventaris, dan pelaporan. Kontribusi penelitian ini terletak pada penyediaan rancangan Enterprise Architecture yang sederhana dan mudah dipahami, sehingga relevan untuk diterapkan pada usaha penyewaan sound system berskala kecil dan menengah. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu MDS Elektronik dalam meningkatkan efisiensi operasional, kerapian pengelolaan data, serta kualitas layanan kepada pelanggan, sekaligus menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam pengembangan dan implementasi sistem informasi berbasis Enterprise Architecture.

Referensi

- Agung Prabowo, Diki Hidayat, Norhayati, & Windiarti, I. S. (2025). Penguatan UMKM Kesenian melalui Digitalisasi Penyewaan Baju Adat Berbasis CodeIgniter di Sanggar Riak Renteng Tingang. *Abdimas: Papua Journal of Community Service*, 7(1), 21–28. <https://doi.org/10.33506/pjcs.v7i1.4036>
- Al Benz, R., Ikhsan, N., Wiguna, A. S., Wijaya, A. S., & Purwani, F. (2025). Perancangan Dan Analisis Infrastruktur Teknologi Informasi Pt Telekomunikasi Indonesia Tbk. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(2), 2831–2839. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i2.731>
- Almeida, R. (2019). A conceptual model for enterprise risk management. *Journal of Enterprise Information Management*, 32(5), 843–868, ISSN 1741-0398, <https://doi.org/10.1108/JEIM-05-2018-0097>

- Anthony, B. (2020). A practice based exploration on electric mobility as a service in smart cities. *Lecture Notes in Business Information Processing*, 381, 3-17, ISSN 1865-1348, https://doi.org/10.1007/978-3-030-44322-1_1
- Bakar, N.A. Abu (2019). Dynamic metamodel approach for government enterprise architecture model management. *Procedia Computer Science*, 161, 894-902, ISSN 1877-0509, <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.11.197>
- Bastidas, V. (2022). Concepts for Modeling Smart Cities: An ArchiMate Extension. *Business and Information Systems Engineering*, 64(3), 359-373, ISSN 2363-7005, <https://doi.org/10.1007/s12599-021-00724-w>
- Fernández-Cejas, M. (2022). CURIE: Towards an Ontology and Enterprise Architecture of a CRM Conceptual Model. *Business and Information Systems Engineering*, 64(5), 615-643, ISSN 2363-7005, <https://doi.org/10.1007/s12599-022-00744-0>
- Gonçalves, D. (2021). Enterprise architecture for high flexible and agile company in automotive industry. *Procedia Computer Science*, 181, 1077-1082, ISSN 1877-0509, <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.01.303>
- Hakim, A. P., & Wahyu, S. (2023). Perancangan Model Arsitektur Sistem Informasi Monitoring Keuangan Warga Menggunakan Enterprise Architecture Planning. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 10(1), 323–338. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v10i1.2166>
- Halwa, J. B. W., Verdiansyah, N. M., Andarini, S., & Kusumasari, I. R. (2025). Penerapan Spreadsheet Otomatis dalam Transformasi Digital pada Usaha Persewaan Alat Outdoor: Say Equipment's. *Jurnal Pemberdayaan Ekonomi Dan Masyarakat*, 2(3), 13. <https://doi.org/10.47134/jpem.v2i3.735>
- Ilin, I. (2021). Enterprise architecture modeling in digital transformation era. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 1259, 124-142, ISSN 2194-5357, https://doi.org/10.1007/978-3-030-57453-6_11
- Jnr, B. Anthony (2021). Digital transformation with enterprise architecture for smarter cities: a qualitative research approach. *Digital Policy Regulation and Governance*, 23(4), 355-376, ISSN 2398-5038, <https://doi.org/10.1108/DPRG-04-2020-0044>
- Jnr, B. Anthony (2021). Modeling pervasive platforms and digital services for smart urban transformation using an enterprise architecture framework. *Information Technology and People*, 34(4), 1285-1312, ISSN 0959-3845, <https://doi.org/10.1108/ITP-07-2020-0511>
- Lisnawati, E., & Irawan, C. (2025). PENGELOLAAN DATA INVENTARIS TOKO AUBIE PETSHOP. 184–193.

- Maita, I., & Egust B, W. M. (2022). Perancangan Enterprise Architecture Untuk Mendukung Transformasi Digital Usaha Kecil Dan Menengah (Ukm) Menggunakan Togaf Adm. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 8(1), 48. <https://doi.org/10.24014/rmsi.v8i1.16590>
- Mayer, N. (2019). An integrated conceptual model for information system security risk management supported by enterprise architecture management. *Software and Systems Modeling*, 18(3), 2285-2312, ISSN 1619-1366, <https://doi.org/10.1007/s10270-018-0661-x>
- Mi, A., Rohmanto, R., & Pradestiawati, D. (2025). Pemodelan Arsitektur Enterprise Perguruan Tinggi untuk Peningkatan Layanan Pendidikan. 5(1), 191–205.
- Novi Algi Alviani, & Munawaroh Munawaroh. (2025). Transformasi Digital pada UMKM dalam Meningkatkan Daya Saing Pasar. *MASMAN Master Manajemen*, 3(1), 134–140. <https://doi.org/10.59603/masman.v3i1.717>
- Pendayagunaan, K., Negara, A., Reformasi, D. A. N., & Republik, B. (2020). Strategi membangun. 9(April 2019), 1187–1203.
- Perez-Castillo, R. (2019). A systematic mapping study on enterprise architecture mining. *Enterprise Information Systems*, 13(5), 675-718, ISSN 1751-7575, <https://doi.org/10.1080/17517575.2019.1590859>
- Pérez-Castillo, R. (2020). A decision-making support system for Enterprise Architecture Modelling. *Decision Support Systems*, 131, ISSN 0167-9236, <https://doi.org/10.1016/j.dss.2020.113249>
- Pérez-Castillo, R. (2021). ArchiRev—Reverse engineering of information systems toward ArchiMate models. An industrial case study. *Journal of Software Evolution and Process*, 33(2), ISSN 2047-7481, <https://doi.org/10.1002/smr.2314>
- Wijoyo, A. C., & Hermanto, D. (2020). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Inventory pada PT Insan Data Permata. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 1(02), 165–170. <https://doi.org/10.30998/jrami.v1i02.231>
- Zhi, Q. (2022). Empirically modeling enterprise architecture using archimate. *Computer Systems Science and Engineering*, 40(1), 357-374, ISSN 0267-6192, <https://doi.org/10.32604/CSSE.2022.018759>