

**ARSITEKTUR ENTERPRISE TOKO PERALATAN BATMINTON
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN TOGAF ADM VER. 9.2**

ARSITEKTUR ENTERPRISE C

Supangat, M.Kom., ITIL., COBIT.



Oleh:

Muhammad Nabil Adi Nugroho

1461800173

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

2021

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	2
I. LATAR BELAKANG	3
II. TINJAUAN PUSTAKA	4
A. Arsitektur Enterprise	4
B. TOGAF ADM	4
III. PEMBAHASAN	6
A. Fase TOGAF	6
B. Analisis Value Chain.....	7
1. Aktivitas Utama.....	7
2. Aktivitas Pendukung.....	8
C. Proses Bisnis Yang Diajukan	9
IV. KESIMPULAN DAN SARAN.....	10
V. DAFTAR PUSTAKA	11

I. LATAR BELAKANG

Badminton adalah olahraga yang pertama kali dimainkan secara kompetitif dengan net pada awal abad ke-19. Merupakan sebuah permainan olahraga yang dapat dimainkan untuk 2 hingga 4 orang secara bersamaan. Cara bermainnya pun sederhana. Pemain cukup memukul shuttlecocks' melewati garis net hingga lawan tak mampu mengembalikannya.

Berawal dari manajemen toko yang semakin hari semakin sulit, ditambah semakin besar skala toko, diperlukan sebuah solusi agar permasalahan tersebut dapat diatasi dengan lebih mudah dan lebih akurat.

Sebelum membangun sebuah sistem, langkah pertama yang harus dilakukan adalah membuat rancangan sistem (Septiadi et al., 2019). Perpaduan toko peralatan badminton dan teknologi sistem informasi dapat menghasilkan sistem penjualan serta stok alat badminton yang lebih akurat serta mudah digunakan. Selain itu, sistem ini juga mampu mengelola pembelian online.

Arsitektur Enterprise TOGAF, besutan.opengroup, merupakan sebuah framework terkemuka. TOGAF mampu menyediakan metode yang sistematis serta peralatan atau tools yang berguna bagi arsitektur enterprise. Dengan TOGAF, diharapkan mampu meningkatkan performa toko serta beralih dari sistem manual menjadi sistem yang terintegrasi dengan teknologi secara maksimal.

II. TINJAUAN PUSTAKA

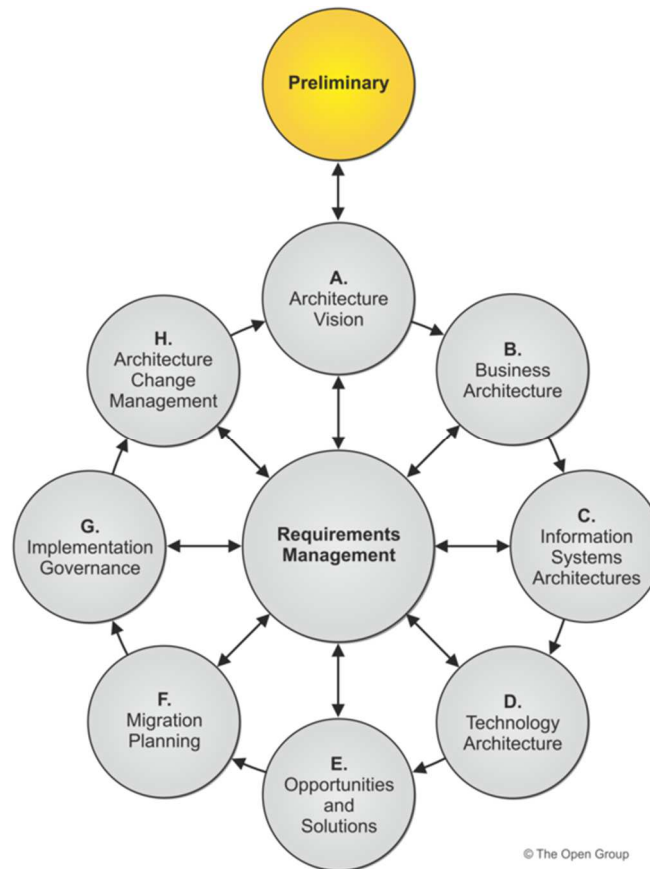
A. Arsitektur Enterprise

Arsitektur Enterprise merupakan konsep yang matang, yang didukung oleh berbagai publikasi dan frameworks yang mencoba untuk mendefinisikan, mengelola, menstandarisasi bidang ini. (Dedić, 2021)

B. TOGAF ADM

Standar TOGAF, sebuah standar dari The Open Group, merupakan metodologi dan framework Arsitektur Enterprise yang terbukti dan digunakan oleh berbagai organisasi di dunia untuk meningkatkan efisiensi bisnis. (TOGAF / The Open Group Website, n.d.)

Architecture Development Method (Selanjutnya disebut ADM) merupakan bagian terpenting dalam pengimplementasian TOGAF, dengan TOGAF *wheel*, yang menjelaskan urutan fase dari metode TOGAF ADM. (Anderson & Andry, 2021)



Gambar 1: Fase TOGAF

ADM berada tepat di jantung TOGAF dan terdiri dari proses langkah demi langkah yang terperinci untuk mengembangkan atau mengubah arsitektur perusahaan. Sebagian besar dokumentasi TOGAF mencakup ADM, dan semua hal lain di TOGAF dapat dipetakan kembali ke ADM. (*The TOGAF Standard, Version 9.2 - Introduction to Part II*, n.d.)

III. PEMBAHASAN

A. Fase TOGAF

1. Phase A: Architecture Vision

Mengembangkan visi aspirasional tingkat tinggi tentang kemampuan dan nilai bisnis yang akan disampaikan sebagai hasil dari Arsitektur Perusahaan yang diusulkan. Dapatkan persetujuan untuk Pernyataan Pekerjaan Arsitektur yang mendefinisikan program kerja untuk mengembangkan dan menyebarkan arsitektur yang digariskan dalam Visi Arsitektur

2. Phase B: Business Architecture

Tingkat detail yang dibahas dalam Fase B akan tergantung pada cakupan dan tujuan dari upaya arsitektur secara keseluruhan.

Model-model baru yang mencirikan kebutuhan bisnis perlu didefinisikan secara rinci selama Fase B. Artefak bisnis yang ada untuk dibawa dan didukung di lingkungan target mungkin telah didefinisikan secara memadai dalam pekerjaan arsitektural sebelumnya; tetapi, jika tidak, mereka juga perlu didefinisikan dalam Fase B.

3. Phase C: Information Systems Architectures

Fase C melibatkan beberapa kombinasi Arsitektur Data dan Aplikasi, dalam urutan apa pun. Advokat ada untuk kedua urutan. Contohnya Steven Spewak *Enterprise Architecture Planning* (EAP) merekomendasikan *data-driven approach*.

4. Phase D: Technology Architecture

Blok pembangun teknologi baru yang diperkenalkan sebagai bagian dari upaya ini perlu didefinisikan secara rinci selama Fase D. Blok pembangun teknologi yang ada untuk didukung di lingkungan target mungkin perlu didefinisikan ulang di Fase D untuk memastikan interoperabilitas dan kesesuaian tujuan dalam Arsitektur Teknologi khusus ini.

5. Phase E: Opportunities & Solutions

Buat versi lengkap awal dari Peta Jalan Arsitektur, berdasarkan analisis kesenjangan dan calon komponen Peta Jalan Arsitektur dari Fase B, C, dan D

Tentukan apakah pendekatan inkremental diperlukan, dan jika demikian, identifikasi Arsitektur Transisi yang akan memberikan nilai bisnis berkelanjutan
Tentukan blok bangunan solusi keseluruhan untuk menyelesaikan Arsitektur Target berdasarkan Blok Bangunan Arsitektur (ABB)

6. Phase F: Migration Planning

Menyelesaikan Roadmap Arsitektur dan Rencana Implementasi dan Migrasi pendukung

Memastikan bahwa Rencana Implementasi dan Migrasi dikoordinasikan dengan pendekatan perusahaan untuk mengelola dan menerapkan perubahan dalam portofolio perubahan perusahaan secara keseluruhan

Pastikan bahwa nilai bisnis dan biaya paket pekerjaan dan Arsitektur Transisi dipahami oleh pemangku kepentingan utama

7. Phase G: Implementation Governance

Memastikan kesesuaian dengan Arsitektur Target dengan mengimplementasikan proyek

Lakukan fungsi Tata Kelola Arsitektur yang sesuai untuk solusi dan setiap Permintaan Perubahan arsitektur yang digerakkan oleh implementasi

8. Phase H: Architecture Change Management

Memastikan bahwa siklus hidup arsitektur dipertahankan

Memastikan Kerangka Tata Kelola Arsitektur dijalankan

Memastikan bahwa Kemampuan Arsitektur Perusahaan memenuhi persyaratan saat ini

B. Analisis Value Chain

1. Aktivitas Utama

- Logistik Masuk

Membeli peralatan dari berbagai *suppliers*¹.

- Operasional

Proses operasional toko peralatan badminton mulai dilakukan sejak logistik masuk telah diterima. Sebagian barang yang diterima akan dilakukan

¹ Sumber barang yang akan dijual ke pelanggan

pengecekan kualitas secara *random*². Jika ditemukan barang yang kurang layak saat proses pengecekan random, akan ditukar ke suppliers sebelum barang tersebut dijual, sehingga mampu mempercepat proses pengembalian barang secara langsung saat itu juga. Jika barang ditemukan kurang baik setelah proses pengecekan, maka akan dilakukan penukaran barang untuk periode penyetokan barang selanjutnya.

- Marketing

Bertugas untuk mencatat seluruh penjualan secara rinci. Juga memproses laporan laba/rugi yang wajib dilaporkan setiap bulan.

- Services

Melayani berbagai keluhan dari konsumen. Keluhan bisa berupa pertanyaan, pendamping proses *return*³, serta kritik dan saran. Diharapkan mampu mencatat alasan *return* sehingga bisa dilaporkan ke operasional.

2. Aktivitas Pendukung

- Pengadaan Barang dan Mutu

Aktivitas ini berkaitan dengan pengadaan barang dari suppliers, serta mencatat berbagai keluhan pelanggan terkait barang, jika ada.

- Keuangan

Aktivitas dilakukan oleh karyawan dengan *background*⁴ keuangan. Diharapkan mampu mengelola laporan keuangan dan perhitungan rugi/laba yang akan berpengaruh pada keputusan pembelian barang dari suppliers di periode penyetokan barang selanjutnya.

- Kepegawaian

Merupakan bagian yang bertanggungjawab atas *administrasi* serta gaji untuk karyawan.

² Acak

³ Pengembalian Barang

⁴ Latar belakang/Kemampuan spesifik

C. Proses Bisnis Yang Diajukan

Berdasarkan Analisis Value Chain diatas, proses bisnis yang akan kami ajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagian logistik akan berkoordinasi dengan berbagai suppliers untuk mengajukan pembelian dan Kerjasama.
2. Setelah logistik mencapai kesepakatan, barang dikirim ke Gudang untuk selanjutnya menjadi tanggung jawab Operasional.
3. Pihak logistik melaporkan biaya yang diperlukan kepada admin.
4. Operasional akan menerima barang dan melakukan *random check* pada barang yang tiba.
5. Jika ditemukan barang yang kurang layak, maka akan dilakukan pengembalian saat itu juga.
6. Jika ditemukan barang yang kurang layak dari hasil *return* pembeli, maka akan dilakukan pencatatan alasan serta pengembalian pada periode penyetokan barang selanjutnya.
7. Barang yang lolos random check dicatat oleh admin dan akan mulai dipasang di website, lengkap dengan deskripsi, harga, stok, serta deskripsi pendukung.
8. Pembeli melakukan pembelian melalui website
9. Admin menerima pesanan
10. Pembeli mentransfer sesuai nominal pembelian
11. Admin menerima dan mengonfirmasi transaksi
12. Operasional melakukan pengemasan dan pengiriman barang yang dipilih
13. Admin melaporkan penjualan ke bagian keuangan
14. Keuangan mencetak laporan keuangan dan rugi/laba untuk diberikan kepada Logistik sebagai pertimbangan stok
15. Logistik menerima data dari Keuangan
16. Logistik melakukan pembelian barang secara terjadwal, jumlah disesuaikan dengan data dari keuangan dan operasional.
17. Manajer dapat melihat laporan dari berbagai divisi bisnis untuk keperluan pengambilan keputusan perusahaan kedepannya.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian diatas, didapati kesimpulan berikut:

- Penerapan Arsitektur Enterprise yang dirancang untuk Toko Peralatan Badminton mampu mempermudah perancangan arsitektur enterprise

Adapun saran yang dapat diberikan adalah:

- Agar kedepannya diberikan road map rancangan website.
- Agar ditambah berbagai fitur pada website seperti poin royalty.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, R., & Andry, J. F. (2021). Perancangan Enterprise Arsitektur Menggunakan Framework Togaf. *Ultima InfoSys : Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 12(1), 58–66. <https://doi.org/10.31937/SI.V12I1.1801>
- Dedić, N. (2021). Eafp: Enterprise architecture fusion process. *Journal of Information and Organizational Sciences*, 45(1), 223–241. <https://doi.org/10.31341/JIOS.45.1.10>
- Septiadi, B., Kusnanto, G., & Supangat, S. (2019). Analisis Tingkat Kematangan Dan Perancangan Peningkatan Layanan Sistem Informasi Rektorat Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya (Studi Kasus: Badan Sistem. *Jurnal.Untag-Sby.Ac.Id.* <http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/KONVERGENSI/article/view/2831>
- The TOGAF Standard, Version 9.2 - Introduction to Part II.* (n.d.). Retrieved October 26, 2021, from <https://pubs.opengroup.org/architecture/togaf9-doc/arch/chap04.html>
- TOGAF | The Open Group Website.* (n.d.). Retrieved October 25, 2021, from <https://www.opengroup.org/togaf>

PLAGIARISM SCAN REPORT

Report Generation Date: [October 27,2021](#)

Words: [1344](#)

Characters: [11021](#)

Excluded URL :

0%
Plagiarism

100%
Unique

0
Plagiarized Sentences

61
Unique Sentences

Content Checked for Plagiarism

ARSITEKTUR ENTERPRISE TOKO PERALATAN BATMINTON BERBASIS WEB MENGGUNAKAN TOGAF ADM VER. 9.2

ARSITEKTUR ENTERPRISE C
Supangat, M.Kom., ITIL, COBIT.

Oleh:
Muhammad Nabil Adi Nugroho
1461800173

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2021

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI 2
I. LATAR BELAKANG 3
II. TINJAUAN PUSTAKA 4
A. Arsitektur Enterprise 4
B. TOGAF ADM 4

III. PEMBAHASAN 6

A. Fase TOGAF 6

B. Analisis Value Chain 7

1. Aktivitas Utama 7

2. Aktivitas Pendukung 8

C. Proses Bisnis Yang Dijjukan 9

IV. KESIMPULAN DAN SARAN 12

V. DAFTAR PUSTAKA 13

I. LATAR BELAKANG

Badminton adalah olahraga yang pertama kali dimainkan secara kompetitif dengan net pada awal abad ke-19. Merupakan sebuah permainan olahraga yang dapat dimainkan untuk 2 hingga 4 orang secara bersamaan. Cara bermainnya pun sederhana. Pemain cukup memukul shuttlecocks' melewati garis net hingga lawan tak mampu mengembalikannya.

Berawal dari manajemen toko yang semakin hari semakin sulit, ditambah semakin besar skala toko, diperlukan sebuah solusi agar permasalahan tersebut dapat diatasi dengan lebih mudah dan lebih akurat.

Sebelum membangun sebuah sistem, langkah pertama yang harus dilakukan adalah membuat rancangan sistem (Septiadi et al., 2019). Perpaduan toko peralatan badminton dan teknologi sistem informasi dapat menghasilkan sistem penjualan serta stok alat badminton yang lebih akurat serta mudah digunakan. Selain itu, sistem ini juga mampu mengelola pembelian online.

Arsitektur Enterprise TOGAF, besutan.opengroup, merupakan sebuah framework terkemuka. TOGAF mampu menyediakan metode yang sistematis serta peralatan atau tools yang berguna bagi arsitektur enterprise. Dengan TOGAF, diharapkan mampu meningkatkan performa toko serta beralih dari sistem manual menjadi sistem yang terintegrasi dengan teknologi secara maksimal.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Arsitektur Enterprise

Arsitektur Enterprise merupakan konsep yang matang, yang didukung oleh berbagai publikasi dan frameworks yang mencoba untuk mendefinisikan, mengelola, menstandarisasi bidang ini. (Dedić, 2021)

B. TOGAF ADM

Standar TOGAF, sebuah standar dari The Open Group, merupakan metodologi dan framework Arsitektur Enterprise yang terbukti dan digunakan oleh berbagai organisasi di dunia untuk meningkatkan efisiensi bisnis. (TOGAF | The Open Group Website, n.d.)

Architecture Development Method (Selanjutnya disebut ADM) merupakan bagian terpenting dalam pengimplementasian TOGAF, dengan TOGAF wheel, yang menjelaskan urutan fase dari metode TOGAF ADM. (Anderson & Andry, 2021)

Gambar 1: Fase TOGAF

ADM berada tepat di jantung TOGAF dan terdiri dari proses langkah demi langkah yang terperinci untuk mengembangkan atau mengubah arsitektur perusahaan. Sebagian besar dokumentasi TOGAF mencakup ADM, dan semua hal lain di TOGAF dapat dipetakan kembali ke ADM. (The TOGAF Standard, Version 9.2 - Introduction to Part II, n.d.)

III. PEMBAHASAN

A. Fase TOGAF

1. Phase A: Architecture Vision

Mengembangkan visi aspirasional tingkat tinggi tentang kemampuan dan nilai bisnis yang akan disampaikan sebagai hasil dari Arsitektur Perusahaan yang diusulkan. Dapatkan persetujuan untuk Pernyataan Pekerjaan Arsitektur yang mendefinisikan program kerja untuk mengembangkan dan

menyebarkan arsitektur yang digariskan dalam Visi Arsitektur

2. Phase B: Business Architecture

Tingkat detail yang dibahas dalam Fase B akan tergantung pada cakupan dan tujuan dari upaya arsitektur secara keseluruhan.

Model-model baru yang mencirikan kebutuhan bisnis perlu didefinisikan secara rinci selama Fase B. Artefak bisnis yang ada untuk dibawa dan didukung di lingkungan target mungkin telah didefinisikan secara memadai dalam pekerjaan arsitektural sebelumnya; tetapi, jika tidak, mereka juga perlu didefinisikan dalam Fase B.

3. Phase C: Information Systems Architectures

Fase C melibatkan beberapa kombinasi Arsitektur Data dan Aplikasi, dalam urutan apa pun. Advokat ada untuk kedua urutan. Contohnya Steven Spewak Enterprise Architecture Planning (EAP) merekomendasikan data-driven approach.

4. Phase D: Technology Architecture

Blok pembangun teknologi baru yang diperkenalkan sebagai bagian dari upaya ini perlu didefinisikan secara rinci selama Fase D. Blok pembangun teknologi yang ada untuk didukung di lingkungan target mungkin perlu didefinisikan ulang di Fase D untuk memastikan interoperabilitas dan kesesuaian tujuan dalam Arsitektur Teknologi khusus ini.

5. Phase E: Opportunities & Solutions

Buat versi lengkap awal dari Peta Jalan Arsitektur, berdasarkan analisis kesenjangan dan calon komponen Peta Jalan Arsitektur dari Fase B, C, dan D

Tentukan apakah pendekatan inkremental diperlukan, dan jika demikian, identifikasi Arsitektur Transisi yang akan memberikan nilai bisnis berkelanjutan

Tentukan blok bangunan solusi keseluruhan untuk menyelesaikan Arsitektur Target berdasarkan Blok Bangunan Arsitektur (ABB)

6. Phase F: Migration Planning

Menyelesaikan Roadmap Arsitektur dan Rencana Implementasi dan Migrasi pendukung

Memastikan bahwa Rencana Implementasi dan Migrasi dikoordinasikan dengan pendekatan perusahaan untuk mengelola dan menerapkan perubahan dalam portofolio perubahan perusahaan secara keseluruhan

Pastikan bahwa nilai bisnis dan biaya paket pekerjaan dan Arsitektur Transisi dipahami oleh pemangku kepentingan utama

7. Phase G: Implementation Governance

Memastikan kesesuaian dengan Arsitektur Target dengan mengimplementasikan proyek

Lakukan fungsi Tata Kelola Arsitektur yang sesuai untuk solusi dan setiap Permintaan Perubahan arsitektur yang digerakkan oleh implementasi

8. Phase H: Architecture Change Management

Memastikan bahwa siklus hidup arsitektur dipertahankan

Memastikan Kerangka Tata Kelola Arsitektur dijalankan

Memastikan bahwa Kemampuan Arsitektur Perusahaan memenuhi persyaratan saat ini

B. Analisis Value Chain

1. Aktivitas Utama

* Logistik Masuk

Membeli peralatan dari berbagai suppliers.

* Operasional

Proses operasional toko peralatan badminton mulai dilakukan sejak logistik masuk telah diterima.

Sebagian barang yang diterima akan dilakukan pengecekan kualitas secara random. Jika ditemukan barang yang kurang layak saat proses pengecekan random, akan ditukar ke suppliers sebelum barang tersebut dijual, sehingga mampu mempercepat proses pengembalian barang secara langsung saat itu juga. Jika barang ditemukan kurang baik setelah proses pengecekan, maka akan dilakukan penukaran barang untuk periode penyetokan barang selanjutnya.

* Marketing

Bertugas untuk mencatat seluruh penjualan secara rinci. Juga memproses laporan laba/rugi yang wajib dilaporkan setiap bulan.

* Services

Melayani berbagai keluhan dari konsumen. Keluhan bisa berupa pertanyaan, pendamping proses return, serta kritik dan saran. Diharapkan mampu mencatat alasan return sehingga bisa dilaporkan ke operasional.

2. Aktivitas Pendukung

* Pengadaan Barang dan Mutu

Aktivitas ini berkaitan dengan pengadaan barang dari suppliers, serta mencatat berbagai keluhan pelanggan terkait barang, jika ada.

* Keuangan

Aktivitas dilakukan oleh karyawan dengan background keuangan. Diharapkan mampu mengelola laporan keuangan dan perhitungan rugi/laba yang akan berpengaruh pada keputusan pembelian barang dari suppliers di periode penyetokan barang selanjutnya.

* Kepegawaian

Merupakan bagian yang bertanggungjawab atas administrasi serta gaji untuk karyawan.

C. Proses Bisnis Yang Diajukan

Berdasarkan Analisis Value Chain diatas, proses bisnis yang akan kami ajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagian logistik akan berkoordinasi dengan berbagai suppliers untuk mengajukan pembelian dan Kerjasama.
2. Setelah logistik mencapai kesepakatan, barang dikirim ke Gudang untuk selanjutnya menjadi tanggung jawab Operasional.
3. Pihak logistik melaporkan biaya yang diperlukan kepada admin.
4. Operasional akan menerima barang dan melakukan random check pada barang yang tiba.
5. Jika ditemukan barang yang kurang layak, maka akan dilakukan pengembalian saat itu juga.
6. Jika ditemukan barang yang kurang layak dari hasil return pembeli, maka akan dilakukan pencatatan alasan serta pengembalian pada periode penyetokan barang selanjutnya.
7. Barang yang lolos random check dicatat oleh admin dan akan mulai dipasang di website, lengkap dengan deskripsi, harga, stok, serta deskripsi pendukung.
8. Pembeli melakukan pembelian melalui website
9. Admin menerima pesanan
10. Pembeli mentransfer sesuai nominal pembelian
11. Admin menerima dan mengonfirmasi transaksi
12. Operasional melakukan pengemasan dan pengiriman barang yang dipilih
13. Admin melaporkan penjualan ke bagian keuangan
14. Keuangan mencetak laporan keuangan dan rugi/laba untuk diberikan kepada Logistik sebagai pertimbangan stok
15. Logistik menerima data dari Keuangan
16. Logistik melakukan pembelian barang secara terjadwal, jumlah disesuaikan dengan data dari keuangan dan operasional.
17. Manajer dapat melihat laporan dari berbagai divisi bisnis untuk keperluan pengambilan keputusan perusahaan kedepannya.
- 18.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian diatas, didapati kesimpulan berikut:

* Penerapan Arsitektur Enterprise yang dirancang untuk Toko Peralatan Badminton mampu mempermudah perancangan arsitektur enterprise

Adapun saran yang dapat diberikan adalah:

* Agar kedepannya diberikan road map rancangan website.

* Agar ditambah berbagai fitur pada website seperti poin royalty.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, R., & Andry, J. F. (2021). Perancangan Enterprise Arsitektur Menggunakan Framework Togaf. *Ultima InfoSys : Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 12(1), 58–66. <https://doi.org/10.31937/SI.V12I1.1801>
- Dedić, N. (2021). Eafp: Enterprise architecture fusion process. *Journal of Information and Organizational*

Sciences, 45(1), 223–241. <https://doi.org/10.31341/JIOS.45.110>

Septiadi, B., Kusnanto, G., & Supangat, S. (2019). Analisis Tingkat Kematangan Dan Perancangan Peningkatan Layanan Sistem Informasi Rektorat Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya (Studi Kasus: Badan Sistem. Jurnal.Untag-Sby.Ac.Id. <http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/KONVERGENSI/article/view/2831>

The TOGAF Standard, Version 9.2 - Introduction to Part II. (n.d.). Retrieved October 26, 2021, from <https://pubs.opengroup.org/architecture/togaf9-doc/arch/chap04.html>

TOGAF | The Open Group Website. (n.d.). Retrieved October 25, 2021, from <https://www.opengroup.org/togaf>

Congrats! Your Content is 100% Unique.

