

## V. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan sesuai dengan tahapan penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini menghasilkan perancangan arsitektur perusahaan pada Sistem Kapustakaan Museum Kraton Yogyakarta. Perencanaan arsitektur menggunakan kerangka kerja TOGAF ADM menghasilkan 4 *blueprint* (cetak biru) utama, yaitu arsitektur bisnis, arsitektur aplikasi, arsitektur data arsitektur teknologi.
2. Hasil dari perencanaan arsitektur bisnis terdapat 4 aktivitas utama yang kemudian di implementasikan kedalam 4 sistem aplikasi, yaitu Sistem Digitalisasi Koleksi Museum, Sistem *E-Ticketing* Kunjungan Museum, Sistem *E-Ticketing Event* Museum dan Sistem Layanan Publik / Pengajuan Riset Museum.
3. Evaluasi dari penelitian melalui proses pengujian *user interface* sistem pada *usability testing* menggunakan SUS, menghasilkan bahwa perancangan *interface* sistem dapat diterima dan sudah memenuhi kebutuhan pengguna, dengan hasil akhir mendapatkan skor SUS dengan kategori *acceptable* dan *rating good*.
4. Evaluasi dari hasil *blueprint* arsitektur bahwa perancangan arsitektur dapat diterima oleh pihak pengembang sistem kapustakaan, namun tetap mempertimbangkan kebutuhan dan standarisasi *stakeholder* lain untuk diimplementasikan pada proses selanjutnya

## 5.2 Saran

1. Perancangan *enterprise architecture* pada sistem kapustakaan harus dipelajari secara mendalam kembali setiap detail komponen yang ada, sehingga dapat benar-benar memahami proses-proses yang terjadi pada Sistem Kapustakaan Museum Kraton Yogyakarta.
2. Pada penelitian selanjutnya diharapkan bisa mengkaji lebih dalam penerapan *enterprise architecture* sistem kapustakaan sampai tahap *implementation governance* dan *change management* sehingga lebih maksimal.

