

## Rancang Bangun Sistem Informasi *Inventory* Menggunakan Metode *Agile Software Development* (Studi Kasus Toko Nada)

I Made Widiarta<sup>1\*</sup>, Yudi Mulyanto<sup>2\*</sup>, Arif Sutrianto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Rekayasa Sistem, Universitas Teknologi Sumbawa, Indonesia

<sup>1</sup>[made.widiarta@uts.ac.id](mailto:made.widiarta@uts.ac.id), <sup>2</sup>[yudi.mulyanto@uts.ac.id](mailto:yudi.mulyanto@uts.ac.id), <sup>3</sup>[arifsutrianto600@gmail.com](mailto:arifsutrianto600@gmail.com)



### Histori Artikel:

Diajukan: 21 Juli 2023

Disetujui: 31 Juli 2023

Dipublikasi: 31 Juli 2023

### Kata Kunci:

Toko Nada, *Inventory*, *Codeigniter*, Kualitatif, *Agile Software Development*.

*Digital Transformation Technology (Digitech)* is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).

### Abstrak

Toko Nada adalah toko yang bergerak dalam penjualan barang-barang meubel, elektronik, alat listrik dan perabot rumah tangga. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah sistem informasi *Inventory* barang menggunakan metode *Agile Software Development*. Sistem ini akan membantu Toko Nada dalam mengelola persediaan barang, meningkatkan efisiensi operasional, serta mengatur manajemen keuangan toko. Dalam proses *Inventory* barang pada Toko Nada, terdapat beberapa kendala yaitu tidak akuratnya jumlah data stok barang, sering terjadi kesalahan dalam pencatatan stok barang, membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses pencatatan barang, terlambatnya pembuatan laporan pada toko, masih menggunakan buku besar, sering terjadi kelebihan stok sehingga memakan biaya persediaan dan ruang tempat, informasi yang kurang relevan dan akurat. Berdasarkan permasalahan di atas, penulis melakukan penelitian dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi *Inventory* Menggunakan Metode *Agile Software Development* Menggunakan Metode *Agile Software Development* (Studi Kasus Toko Nada)”. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dan metode pengembangan perangkat lunak *Agile Software Development*, serta bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor (PHP)* dengan menggunakan *framework codeigniter*. Penelitian ini berhasil membangun aplikasi berbasis *web* pada Toko Nada. Manfaat dari aplikasi ini adalah dapat mempermudah dalam Mengelola data barang, Pembayaran, pembuatan laporan pembelian, laporan penjualan pada Toko Nada.

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi sistem informasi masa kini sangat mempengaruhi semua bidang kehidupan, termasuk bisnis. Teknologi sistem informasi kini menjadi kebutuhan pokok dalam dunia bisnis untuk meningkatkan kinerja, efisiensi, dan daya saing. Dengan adanya teknologi informasi, aliran informasi menjadi lebih cepat, akurat, dan dapat diandalkan (Priskila, 2018). Penggunaan teknologi sistem informasi dalam manajemen stok barang terus berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan masyarakat. Hal ini bertujuan untuk mempermudah pengelolaan stok barang. Oleh karena itu, sistem informasi saat ini dianggap sebagai alat bantu yang sangat berguna dalam manajemen stok barang (Aulia et al., 2023).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan pemilik Toko wawancara pra-riset (18 Maret 2023), beliau menjelaskan bahwa Toko Nada adalah toko yang bergerak dalam penjualan barang-barang meubel, elektronik, alat listrik dan perabot rumah tangga. Toko ini berlokasi di Desa Plampang, Kecamatan Plampang. Proses dalam mengolah data serta pelaporan informasi pada saat ini masih dianggap kurang efektif oleh karyawan Toko karena masih dilakukan pencatatan manual kedalam buku, sehingga berdampak pada Proses pelaporan menjadi lebih lama, dalam melakukan pencatatan 1 buah barang karyawan membutuhkan waktu 2 menit serta karyawan juga harus mengecek secara manual stok persediaan yang tersisa.

Menurut Meiti Utami (2013) Sistem informasi inventaris berbasis *web* adalah sebuah sistem informasi berbasis komputer yang membantu dalam mengatur dan mengolah data inventarisasi dengan menggunakan media *web* sebagai sarana untuk menyampaikan informasi inventarisasi kepada pengguna (Wasiyo, 2018). Maka

diperlukan sebuah sistem informasi yang dapat merekap proses masuk dan keluarnya barang dengan membuat manajemen persediaan, sistem melakukan pendataan barang agar lebih cepat, akurat, dan efisien. Dengan adanya penelitian ini dapat mengatasi masalah tersebut, dengan melakukan Rancang Bangun Sistem Informasi *Inventory* Menggunakan Metode *Agile Software Development* pada Toko Nada.

Penelitian ini menerapkan Metode *Agile Software Development* pada metode pengembangan perangkat lunaknya, karena *Agile* adalah metode pengembangan yang singkat atau disebut dengan “*sprint*” yang berfokus pada peningkatan dalam pengembangan suatu produk atau layanan. Metode ini dilakukan secara berulang, mengurangi *overhead* proses, menghasilkan kode berkualitas tinggi dan perkembangannya melibatkan pemilik toko secara langsung, dalam Metode *Agile* proses dan alat tidak menjadi tujuan utama lebih mengutamakan interaksi personal, dokumentasi yang lengkap, kolaborasi dengan klien, dan sikap tanggap terhadap suatu perubahan. Menurut Sommerville (2011) mengemukakan metode *Agile* adalah metode pengembangan *incremental* yang berfokus pada perkembangan yang cepat, perangkat lunak yang dirilis bertahap, mengurangi *overhead* proses, dan menghasilkan kode berkualitas tinggi dan pada proses perkembangannya melibatkan pelanggan secara langsung (Mahendra & Yanto, 2018). Dengan demikian, penerapan metode *Agile Software Development* pada sistem informasi *Inventory* barang dapat membantu toko untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas.

#### STUDI LITERATUR

Pada perancangan sistem informasi *Inventory* barang menggunakan metode *Agile software development* ini merujuk pada beberapa penelitian sebagai berikut :

Peneliti pertama dari (Moch Vishal Farhansyah, Agus Darmawan, Ana Rusmardiana, 2023) yang berjudul “Perancangan sistem informasi penjualan furniture pada permata furniture interior tangerang berbasis java” dalam jurnal tersebut merancang sebuah program aplikasi sistem informasi penjualan furniture yang telah terkomputerisasi agar mempermudah para tenaga kerja dalam menjalankan tugas-tugasnya. Sistem ini berbasis java kemudian untuk pemodelan menggunakan metode *waterfall*.

peneliti kedua dari (Ihsanulfu’ad Suwandi, Zul Rachmat, Wahyuddin, 2023) yang berjudul “Perancangan sistem informasi inventaris barang di smp negeri 1 tanasitolo kabupaten wajo” dalam jurnal tersebut bertujuan merancangan sebuah sistem informasi inventaris barang berbasis *visual basic* 6.0. dengan sistem yang di rancang beberapa bagian : pencatatan barang masuk dan keluar, pencatatan data tempat inventaris, mutasi barang serta pembuatan laporan barang inventaris. Menggunakan bahasa pemrograman visual basic dan MySQL sebagai database. Metode pengembangan sistem yang di gunakan adalah metode *waterfall*.

Peneliti ketiga dari (Jimmy Nganta Ginting, 2022) yang berjudul “Perancangan sistem informasi data pembelian dan penjualan obat pada apotik thamrin medan menggunakan *visual basic.net*” dalam jurnal tersebut membuat sebuah sistem aplikasi penjualan dan pembelian obat untuk toko apotik menggunakan visual basic.net guna meningkatkan kualitas penjualan, pembelian dan kualitas layanan pada sebuah toko obat. Dimana penulis bertujuan untuk mempermudah karyawan atau pemilik toko dalam melakukan pendataan barang sehingga dapat mencegah kesalahan dalam transaksi penjualan dan pembelian. Untuk pemodelan menggunakan entity relationship diagram (ERD).

Peneliti keempat dari (Damar Fajri Pratama, Juliana, Muhammad Soleh Ritonga, 2023) yang berjudul “Perancangan sistem informasi penjualan bahan bangunan pada material UD Langgeng Jaya depok berbasis

java” dalam jurnal tersebut bertujuan untuk menganalisa sistem yang sedang berjalan pada UD Langgang Jaya Kota Depok. Maka penulis membangun sebuah sistem informasi penjualan bahan bangunan. Aplikasi ini dapat mempermudah karyawan dalam melakukan penjualan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dan observasi ke toko langsung.

Peneliti kelima dari (Heny Rahmawaty, Dewi Mustari, Een Juhriah, 2023) yang berjudul “Perancangan sistem informasi laporan penjualan pakaian wanita pada amarnya stuff berbasis java” dalam jurnal tersebut bertujuan untuk mempermudah dalam dalam proses pendaftaran reseller dan pengelolaan data transaksi penjualan pada Toko Amarnya Stuff. Maka penulis membangun sebuah sistem informasi penjualan berbasis java dengan basis data *MySql*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *waterfall*.

## METODE

### Metode Penelitian

#### a) Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah metode yang mengumpulkan data yang di pakai untuk proses penelitian. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif terdiri dari :

##### 1. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung terhadap proses pendataan barang masuk dan pendataan barang keluar yang dilakukan oleh karyawan toko.

##### 2. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap pemilik Toko Nada. Hasil dari wawancara tersebut merupakan jawaban berupa informasi dari permasalahan yang diteliti.

##### 3. Studi Pustaka

Pada penelitian ini, penulis mencari sumber informasi yang akan mendukung penelitian dan menemukan artikel dari jurnal ilmiah, buku, skripsi sebelumnya, dan *website*.

#### b) Metode Pengembangan Sistem

Kajian penelitian “ Rancang Bangun Sistem Informasi *Inventory* Menggunakan Metode *Agile Software Development* Pada Toko Nada” berdasarkan kajian di atas penulis menerapkan metode *Agile* dalam pengembangan sistem.

*Agile* methode adalah metode ekspansi perangkat lunak yang berlandaskan kaidah yang sama atau pengembangan sistem dalam waktu yang singkat dengan mendahulukan adanya interaksi cepat dari pengembangan terhadap perbedaan yang terjadi dalam bentuk apapun. Tahapan yang dilalui dengan *Agile* methode adalah *planning*, implementasi, *testing*, dokumentasi, *deployment* dan *maintenance*.

1) Perencanaan (*planning*) sistem, merupakan salah satu tahapan awal ketika proses kategorisasi yang memerlukan suatu langkah atau tahapan. Pada tahap ini pengembang dan pengguna membuat rancangan atas kesepakatan bersama. Kegiatan yang dilakukan berupa *interview*, observasi serta melihat arsip dokumen yang ada.

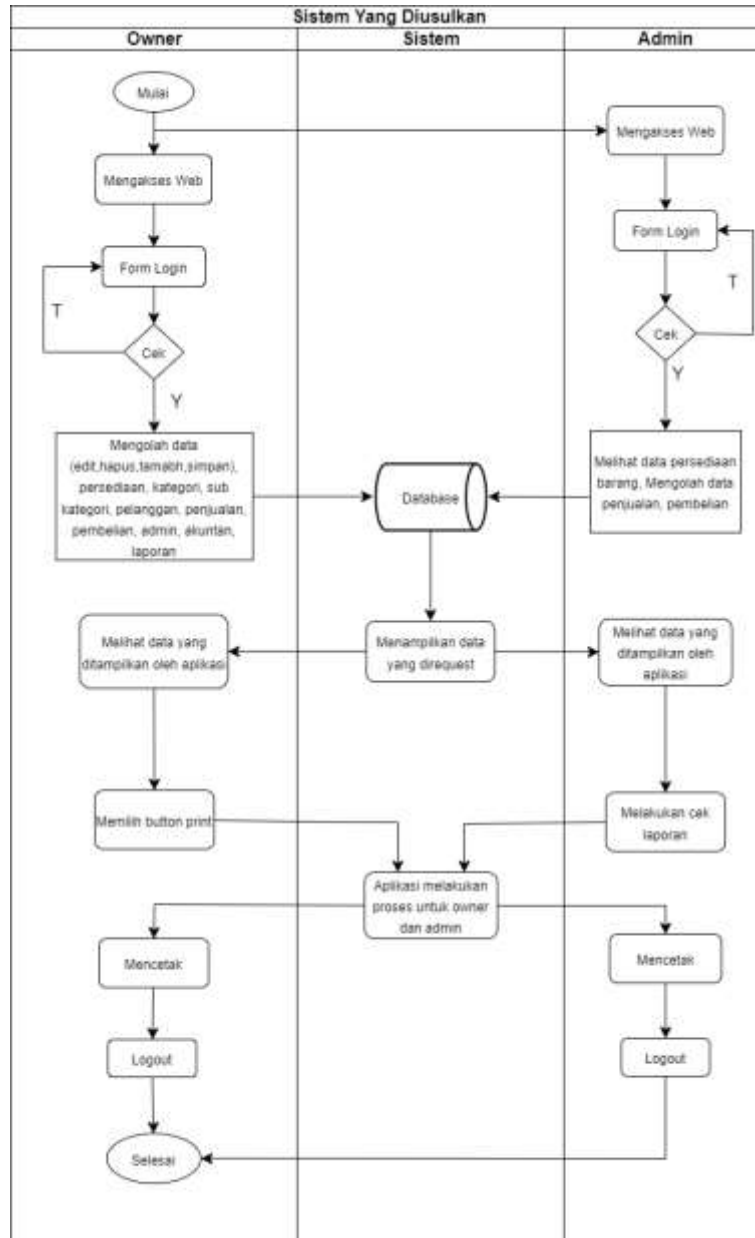
2) Implementasi, yaitu persiapan menu untuk *costumer* yang mana dihasilkan dari perancangan sistem baru yang disetujui dalam bahasa pemrograman. Pada langkah ini dilakukan percodingan dan pendesain *website*.

- 3) *Testing*/pengujian, merupakan prasyarat utama dalam sebuah sistem. Pada langkah ini pengembang melakukan pengembangan sistem kedalam bentuk coding, lalu dilakukan uji coba perangkat lunak. Sistem baru yang sudah di implementasikan akan dilakukan pengujian, dimana agar tidak ada eror saat sistem tersebut dijalankan.
- 4) Dokumentasi adalah proses pendokumentasian suatu perangkat, dilakukan dengan cara memfoto setiap langkah demi langkah sistem yang di bangun. Pada langkah ini, hasil pengujian didokumentasikan untuk memudahkan pemeliharaan di masa mendatang.
- 5) *Deployment*, pengembang menyebarkan informasi tentang pembaruan layanan kepada *customer*. Pada langkah ini pengujian terhadap *system* dilakukan kembali dengan tujuan untuk melihat apakah *system* sudah memenuhi syarat atau tidak.
- 6) *Maintenance*, memelihara sistem agar dalam kondisi terbaik. Pada langkah ini proses *maintenance* dilakukan secara rutin supaya *Software* tetap berjalan dan terjaga sesuai kualitas terbaik dengan seharusnya (dalam Handayani et al., 2023).

## HASIL

### Analisis Sistem Yang Diusulkan

Proses yang terjadi pada aplikasi Toko Nada, *owner* dan admin mengakses aplikasi, kemudian aplikasi akan masuk ke halaman login. *Owner* dan admin memasukkan *username* dan *password*, selanjutnya aplikasi akan memvalidasi apakah data yang *diinput* oleh *owner* dan admin benar atau salah. Apabila benar maka aplikasi akan menampilkan halaman sesuai hak akses masing-masing *user*. Kemudian *owner* dan admin dapat mengolah data dari menu-menu sesuai hak akses, seperti *owner* dapat mengolah data menu persediaan, kategori, sub kategori, penjualan, pembelian, akuntan, laporan, dan admin. Sedangkan admin dapat melihat data persediaan, dan mengolah data penjualan, pembelian pada aplikasi. Analisis sistem yang diusulkan pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1 dibawah ini :



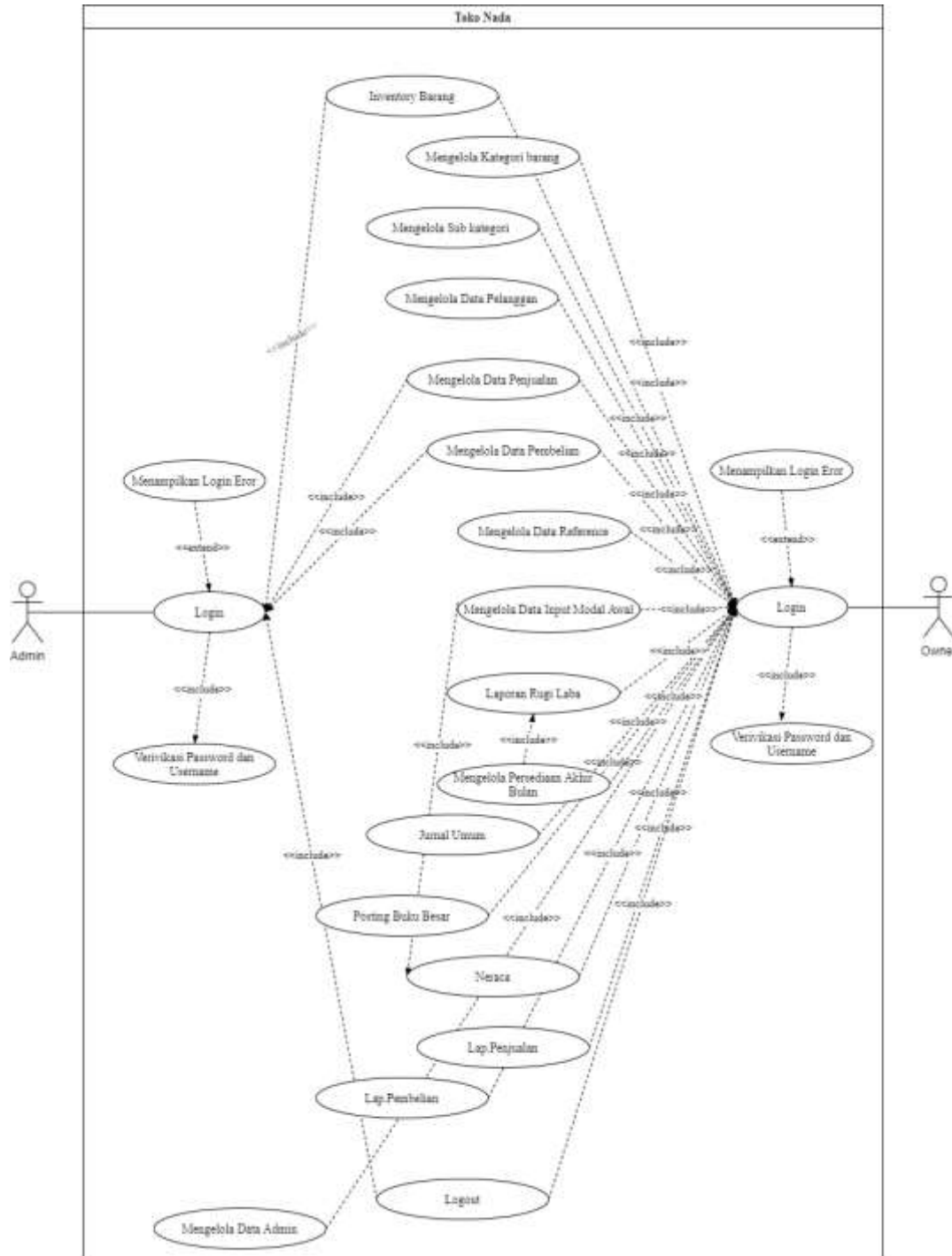
Gambar 1. Sistem Yang Diusulkan

**Use Case Diagram**

Use case diagram pada aplikasi Toko Nada dapat dilihat pada Gambar 2 dibawah ini :

**Tabel 1. Uraian Masing-masing User dari Use Case**

No	Actor	Keterangan
1	Owner	Owner merupakan aktor yang memiliki hak akses penuh dalam aplikasi. Owner bisa mengelola data <i>Inventory</i> barang, data pelanggan, data user, data penjualan dan pembelian barang, data kategori barang, laporan pembelian, penjualan, laporan akuntansi seperti, <i>reference</i> , jurnal umum, buku besar, neraca, dan laporan rugi laba.
2	Admin	Admin memiliki hak akses untuk mengelola data <i>Inventory</i> barang, data pelanggan, penjualan barang.



Gambar 2. Use case Diagram

## PEMBAHASAN

### Implementasi Login

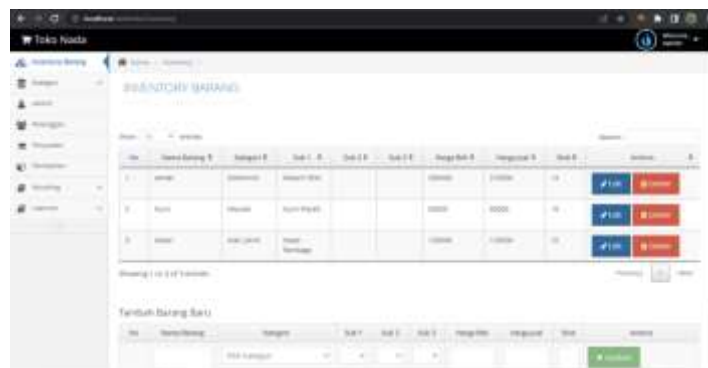
Implementasi login mendeskripsikan ketika *owner* membuka aplikasi dan halaman utama yaitu halaman login, kemudian menginput *username* dan *password* yang telah terdaftar agar dapat masuk kedalam aplikasi. Implementasi login dapat di lihat pada Gambar 3 dibawah ini :



Gambar 3. Implementasi login

### Implementasi *Inventory* Barang

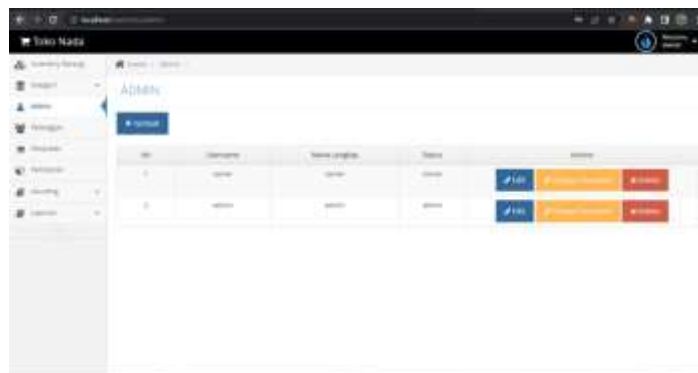
*Inventory* barang mendeskripsikan ketika *owner* memilih menu *Inventory* barang pada aplikasi, kemudian aplikasi akan menampilkan halaman *Inventory* barang, yang dimana di halaman *Inventory* barang terdapat dua tabel, tabel pertama adalah tabel *Inventory* barang dan tabel ke dua adalah tabel tambah barang baru. Selain menambah data, *owner* dapat melakukan edit dan hapus pada data yang sudah ditambahkan. Implementasi *Inventory* barang pada penelitian ini, dapat dilihat pada Gambar 4 dibawah ini :



Gambar 4. Implementasi *Inventory* barang

### Implementasi Admin

Implementasi admin mendeskripsikan ketika *owner* memilih menu admin, selanjutnya aplikasi akan menampilkan halaman admin. *Owner* dapat melakukan tambah, edit, *change password* dan *delete* pada data admin. Implementasi Admin barang pada penelitian ini, dapat dilihat pada Gambar 5 dibawah ini :

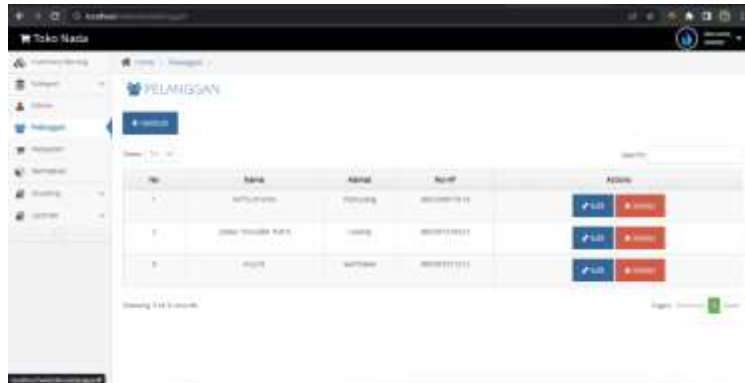


Gambar 5. Implementasi admin



### Implementasi Pelanggan

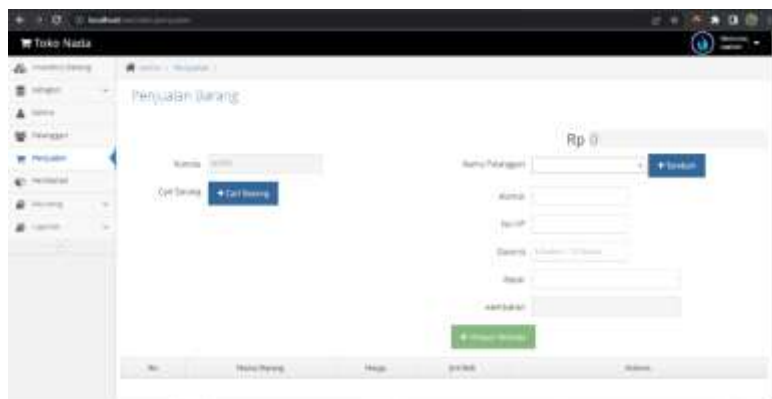
Implementasi pelanggan mendeskripsikan ketika *owner* memilih menu pelanggan, selanjutnya aplikasi akan menampilkan halaman pelanggan. *Owner* dapat melakukan tambah data pelanggan, data yang telah ditambahkan dapat diedit, selain diedit *owner* juga dapat menghapus data pelanggan. Implementasi Pelanggan barang pada penelitian ini, dapat dilihat pada Gambar 6 dibawah ini :



Gambar 6. Implementasi pelanggan

### Implementasi Penjualan

Implementasi penjualan mendeskripsikan ketika *owner* memilih menu penjualan, selanjutnya aplikasi akan menampilkan halaman penjualan. *Owner* dapat mencari barang dan menambahkan barang yang dijual, selanjutnya *owner* dapat menambah data pelanggan untuk melengkapi data penjualan, setelah data pelanggan ditambahkan *owner* menginput jumlah bayar dan garansi pada penjualan. Apabila semua data selesai dilengkapi atau diinput maka *owner* dapat melakukan simpan belanja. Selanjutnya aplikasi akan menyimpan data penjualan ke database. Kemudian aplikasi akan menginput data penjualan ke dalam menu laporan penjualan. Implementasi Penjualan barang pada penelitian ini, dapat dilihat pada Gambar 7 dibawah ini :



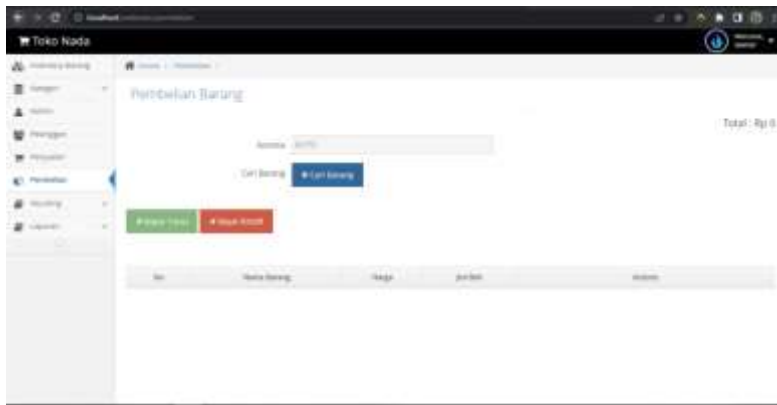
Gambar 7. Implementasi penjualan

### Implementasi Inventory Pembelian

*Inventory* pembelian mendeskripsikan ketika *owner* memilih menu pembelian, selanjutnya aplikasi akan menampilkan halaman pembelian. *Owner* dapat melakukan cari, tambah, bayar tunai, bayar kredit dan hapus data pembelian barang. Implementasi *Inventory* pembelian barang pada penelitian ini, dapat dilihat pada



Gambar 8 dibawah ini :



Gambar 8. Implementasi pembelian

### KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil Pengujian dari aplikasi dapat disimpulkan bahwa peneliti berhasil membangun sebuah sistem informasi *Inventory* barang yang dikembangkan dengan metode *Agile Software Development* Menggunakan *Framework Codeigniter* dan bahasa pemrograman PHP serta database *MySQL*. Setelah dibangunnya aplikasi ini dapat mempermudah pemilik toko maupun karyawan dalam mengelola *Inventory* barang, penjualan, pembelian dan pelaporan. Aplikasi ini bisa meningkatkan kinerja manajemen keuangan toko dengan lebih efektif dan efisien.

### REFERENSI

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. In *CV Jejak* (p. 268).
- Anggraeni, E. Y., & Irviani, R. (2017). Pengantar Sistem Informasi. In *ANDI*.
- Ardiansyah, I., & Ahmad, F. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kopi Berbasis Object Oriented Programing (OOP). In *Cendekia* (p. 100).
- Ardiansyah, I., Pujiyanto, T., Rahma, D. M., Putri, selly H., & Putri, G. A. (2023). Perancangan & Pengendalian Stok Menggunakan Economic Order Quality (EEQ). In *Cendekia* (pp. x-86).
- Aulia, N. R., Driyani, D., & Yulistiyanti, D. (2023). SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG PADA TOKO GHINNA BABY SHOP BERBASIS JAVA. *Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK)*, 7(1), 569-574. <https://doi.org/https://doi.org/10.30998/semnasristek.v7i1.6382>
- Destriana, R., Husain, S. M., Handayani, N., & Siswanto, A. T. P. (2021). Diagram UML Dalam Membuat Aplikasi Android Firebase "Studi Kasus Aplikasi Bank Sampah." In *DEEPUBLISH* (pp. 1-82).
- Enterprise, J. (2018). HTML, PHP, dan MySQL Untuk Pemula. In *Elex Media Komputindo* (p. 200).
- Farhansyah, M. V., Darmawan, A., & Rusmardiana, A. (2023). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Furniture Pada Permata Furniture Interior Tangerang Berbasis Java. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 7(1), 530-536. <https://doi.org/https://doi.org/10.30998/semnasristek.v7i1.6376>

- Ginting, J. N. (2022). Perancangan Sistem Informasi Data Pembelian Dan Penjualan Obat Pada Apotik Thamrin Medan Menggunakan *Visual Basic*. *Net. Jurnal Times*, *XI*(2), 17–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.29259/jscs.v2i1.59>
- Hariandi, & Kasimo, H. S. (2023). Sistem Informasi Persediaan Barang Menggunakan *Framework* Laravel , Studi Kasus : Toko Smile Tech Atk Pontianak. *Prosiding Seminar Ilmiah Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi*, *XII*(1), 194–202. <https://ejournal.diponegara.ac.id/index.php/sisiti/article/view/1181>  
<http://www.jurnal.uts.ac.id/index.php/JINTEKS/article/view/422>
- Iqbal, M. (2014). 5 Jam Belajar PHP MySQL Dengan Dreamweaver CS3. In *DEEPUBLISH* (p. 60).
- Kusumawardani, D. M., Darmansah, Astiti, S., Fathoni, M. Y., Sunardi, D., & Fernandez, S. (2023). *Web Dasar Menggunakan HTML, CSS, JS, PHP Dan Studi Kasus*. In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (p. 97).
- Mahendra, I., & Yanto, D. T. E. (2018). *Agile Development* Methods Dalam Pengembangan Sistem Informasi Pengajuan Kredit Berbasis *Web* (Studi Kasus : Bank Bri Unit Kolonel Sugiono). *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, *Vol. 1*(No. 2), 13–24. <https://media.neliti.com/media/publications/284725-sistem-informasi-pengajuan-kredit-berbas-a987da1c.pdf>
- Maulana, M. N., & Prianto, C. (2023). Pembuatan *Owner* Layanan Keuangan Dengan Metode Scrum. In *Buku Pedia*.
- Murni, Y. P. D. A. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan. In *Prenada Media* (p. 480).
- Muslihudin, M., & Oktafianto. (2016). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML. In *ANDI* (p. x+118).
- Nugroho, A. (2010). Rekayasa Perangkat lunak Berorientasi Objek Dengan Metode USDP (Unified *Software Development* Process). In *ANDI* (p. 318).
- Nugroho, A., Sari, D. R., Permana, H. D., & Negara, R. S. (2021). Rancang Bangun Aplikasi *Inventory* Berbasis *Web* Dengan Menggunakan Model MVC. In *GUEPEDIA* (Vol. 7, Issue 1).
- Prabowo, M. (2020). Metode Pengembangan Sistem Informasi. In *LP2M Press IAIN Salatiga* (p. 156).
- Pratama, D. F., Juliana, J., & Ritonga, M. S. (2023). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Bahan Bangunan Pada Material Ud Langgeng Jaya Depok Berbasis Java. *Semnastek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, *7*(1), 283–289. <https://doi.org/https://doi.org/10.30998/semnasristek.v7i1.6285>
- Prianto, C., Ar-Rasyid, H., & Sembiring, N. E. (2020). Rancang Bangun Sistem Pergudangan Semudah Menyeduh Secangkir Kopi. In *Kreatif* (Vol. 85, Issue 1).
- Priskila, R. (2018). Perancangansistem Informasi Persediaan Barang Pada Perusahaan Karya Cipta Buana Sentosa Berbasis *Web* Dengan Metode Extreme Programing. *Journal of Computer Engineering System and Science*, *3*(2), 94–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/cess.v3i2.9991>
- Rahmawaty, H., Mustari, D., & Juhriah, E. (2023). Perancangan Sistem Informasi Laporan Penjualan Pakaian Wanita Pada Amatha Stuff Berbasis Java. *Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK)*, *7*(1), 290–296. <http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/semnasristek/article/view/6286>
- Rukajat, A. (2018). Pendekatan Penelitian Kualitatif(Qualitative Research Approach). In *DEEPUBLISH* (p. 68).
- Rukin, D. (2021). Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi. In *CV.Jakad Media Publihing* (p. xii+100).

- Rusli, Ahmar, A. S., & Rahman, A. (2019). Pemrograman *Owner* dengan PHP-MySQL untuk Pemula. In *Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia* (p. 117).
- Salamah, U. G. (2021). Tutorial Cascading *Style Sheets* (CSS). In *Media Sains Indonesia* (p. 72).
- Salaman, U. G. (2021). Tutorial *Visual Studio Code*. In *Media Sains Indonesia* (p. 78).
- Sembiring, F., Fergia, A., Saepudin, S., Erfina, A., & Gustian, D. (2020). Fundamental Basis Data. In R. R. Rerung & R. R. Pratama (Eds.), *Media Sains Indonesia* (pp. iv–94). MEDIA SAINS INDONESIA.
- Solichin, A. (2010). MySQL5: Dari Pemula Hingga Mahir. In *Achmad Solichin*.
- Solichin, A. (2016). Pemrograman *Web* Dengan PHP Dan MYSQL. In *Penerbit Budi Luhur* (p. 215).
- Supono, & Putratama, V. (2018). Pemrograman *Web* Dengan Menggunakan PHP dan *Framework Codeigniter*. In *DEEPUBLISH* (pp. xi–206).
- Sutabri, T. (2012). Konsep Sistem Informasi. In *ANDI* (p. 256).
- Suwandi, I., Rachmat, Z., & Wahyuddin, S. (2023). Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang Di Smp Negeri 1 Tanasitolo Kabupaten Wajo. *Jurnal Bisnis Digital Dan Entrepreneur*, 1(1), 8–16. <https://doi.org/https://ojs.amiklps.ac.id>
- Umar, H. (2003). Business an Introduction. In *Gramedia Pustaka Utama*.
- Vikaliana, R., Sofian, Y., Solihati, N., Adji, D. B., & Maulia, S. S. (2020). Manajemen Persediaan. In *Media Sains Indonesia* (p. 121).
- Wasiyo, Y. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Barang Laboratorium Komputer Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Unika Atma Jaya Jakarta Berbasis *Web*. *Jurnal Online Mahasiswa Sistem Informasi Dan Manajemen Informatika*, 2(1), 81–114.
- Winarno, E., & Zaki, A. (2015). Desain *Web* Responsif dengan HTML 5 dan CSS 3. In *Elex Media Komputindo* (p. 168).