

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTORY BARANG
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE AGILE SOFTWARE
DEVELOPMENT**

***DESIGNING A WEB-BASED INVENTORY INFORMATION SYSTEM
USING THE AGILE SOFTWARE DEVELOPMENT METHOD***

**Hani Handayani¹, Kunnii Umatal Faizah², Agisti Mutiara Ayulya³, Muhammad Fikri
Rozan⁴, Damar Wulan⁵**

¹²³⁴⁵Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

¹12050321652@students.uin-suska.ac.id,

ABSTRACT

Inventory is an asset owned by a company that aims to be used in the company's operations and the goods owned are sold or assumed to be returned in the future. All visible goods may also be called stock, depending on the type and nature of business operations. Toko Azura Pekanbaru is a distributor and sales agent for various plastic, glass, and household appliance products. Inventory management is still carried out conventionally. That way the system that runs often encounters obstacles such as incompatibility of incoming goods data and repeated recording of goods. Therefore, we need an inventory information system that makes it easier for employees. It is hoped that this item list information system will help employees manage incoming and outgoing goods. The goods inventory information system is designed using the system development method, namely Agile Software Development which can later facilitate the management of incoming and outgoing goods at the Azura Pekanbaru Store and can be according to the needs of the users of the system.

Keywords: *Information System, Inventory, Agile Software Development, Pieces, Blackbox testing*

ABSTRAK

Inventroy adalah aset yang dimiliki oleh perusahaan yang dimaksudkan untuk digunakan dalam operasi perusahaan dan dijual atau diharapkan akan dikembalikan di masa mendatang. Semua barang yang terlihat juga bisa disebut stok, tergantung pada jenis dan sifat operasi bisnisnya. Toko Azura Pekanbaru merupakan distributor dan agen penjualan berbagai produk plastik, kaca dan peralatan rumah tangga. Pengelolaan persediaan barang masih dilakukan secara konvensional. Dengan begitu sistem yang berjalan sering kali terjadi kendala seperti ketidak sesuaiannya data barang yang masuk dan pencatatan barang yang berulang. Maka dari itu, diperlukan suatu sistem informasi inventory yang mempermudah karyawan. Diharapkan dengan adanya sistem informasi daftar barang ini akan membantu para pegawai untuk mengatur barang masuk dan barang keluar. sistem informasi inventory barang dirancang dengan menggunakan metode pengembangan sistem yaitu *Agile Software Development* yang nantinya dapat memudahkan Pengelolaan barang masuk dan keluar di Toko Azura Pekanbaru dan dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna sistem tersebut digunakan.

Kata Kunci: *Sistem Informasi, Inventory, Agile Software Development, Pieces, Blackbox testing*

1. Pendahuluan

Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, semakin banyak orang yang menyadari pentingnya informasi. Alat informasi dan telekomunikasi digunakan dalam proses transmisi data (Irzan & Depa, 2021). Teknologi informasi yang sangat berperan dalam perkembangan teknologi adalah komputer. Dalam dunia kerja, komputer adalah alat yang berperan dalam membantu menyelesaikan pekerjaan (Yusuf et al., 2021). Dengan menggunakan komputer data mudah diolah sehingga lebih efektif dan efisien (Andrianto & Wijoyo, 2020). Penerapan sistem informasi dalam bidang pendataan persediaan barang merupakan salah satu manfaat dari teknologi informasi (Rianto et al., 2019).

Sistem persediaan barang atau bisa juga disebut dengan sistem inventory barang merupakan suatu sistem yang mengelola persediaan barang di gudang. Di zaman sekarang perusahaan sudah mulai memanfaatkan sistem persediaan barang untuk mengelola data gudang.

Persediaan adalah komponen inti yang sangat penting dalam bisnis karena persediaan terus dijual untuk memastikan kelancaran bisnis.. (Qadafi & Wahyudi, 2020).

Toko Azura yang berlokasi di Jl. Angsa Putih, Simpang Tiga, Kec. Bukit Raya, Pekanbaru merupakan toko, distributor, sekaligus agen penjualan berbagai produk plastik, pecah belah serta peralatan rumah tangga. Toko Azura setiap hari melakukan pencatatan barang yang masuk dan keluar. Dari segi pencatatan barang sudah berjalan dengan baik, hanya saja pengelolaan persediaan barang masih dilakukan secara konvensional. Dengan begitu sistem yang berjalan sering kali terjadi kendala seperti ketidak sesuaiannya data barang yang masuk dengan data. Kendala lainnya yaitu sering terjadi pencatatan barang yang berulang atau data ganda.

Penelitian ini bertujuan merancang sistem informasi inventaris berbasis web berdasarkan permasalahan yang ada sebagai solusi dari permasalahan yang muncul. Pengolahan data yang kurang optimal perlu ditingkatkan dengan sistem baru yang terkomputerisasi dan terintegrasi dengan baik agar pengolahan data menjadi lebih efisien dan efektif.. Berdasarkan hasil kuseioner yang telah dilakukan penulis, berikut adalah hasil analisis sistem yang sedang berjalan menggunakan metode pieces yang memiliki 6 variabel yaitu performance, information, economy, control, efficiency, dan service.

Pertama analisis performance, dimana sistem yang berjalan yaitu pencatatan persediaan barang pada toko azura saat ini masih bersifat manual dengan melakukan pencatatan menggunakan kertas, hal ini bisa terjadi jika kertas robek atau hilang dan akibatnya data juga ikut hilang. Kedua analisis information, dimana sistem yang berjalan yaitu bagian Gudang dapat melihat data dalam kertas atau buku yang berisi pencatatn barang masuk dan keluar. Ketiga analisis economy, dimana sistem yang berjalan yaitu biaya yang dibutuhkan pada inventory barang dilakukan secara terus-menerus dalam mengelola dan mengajukan pelaporan data barang secara manual akan lebih menghabiskan biaya yang cukup besar.

Keempat analisis control, dimana sistem yang berjalan yaitu tidak ada batasan control terkait akses data dari toko karena pengelolaan yang masih tergolong manual. Semua pihak dapat mengakses/mempelajari data yang diklasifikasikan sebagai privasi toko. Kelima, analisis efisiensi di mana sistem bekerja, yaitu. proses yang dilakukan dengan sistem lama, memakan banyak waktu dan kurang efisien. Keenam, analisis layanan di mana sistem beroperasi, yaitu kurangnya layanan yang disediakan oleh sistem lama, menyulitkan pengguna untuk menjalankan fungsinya. Adapun metode yang digunakan pada pengembangan sistem inventory barang adalah menggunakan metode agile software development. Agile software development saat ini banyak digunakan oleh perusahaan karena memiliki keunggulan dalam membantu mempermudah pengembangan sistem informasi. Keunggulan dari metode agile salah satunya adalah dari proses pengem bangannya memungkinkan kolaborasi serta mengevaluasi satu sama lain antar tim dengan waktu pengembangan singkat(Qadafi & Wahyudi, 2020). Dirancangnya sebuah sistem informasi inventory barang berbasis web diharapkan dapat membantu melakukan pendataan persediaan barang serta meminimalisir terjadinya redundansi data.

2. Literature Review

Perkembangan Teknologi saat ini cukup pesat. Selain perkembangan jenis teknologi dan perangkat lunak aplikasi yang mendukungnya, perkembangan ini juga ditandai dengan semakin maraknya penggunaan teknologi informasi saat ini.(Yudistira et al., 2021).

Sistem Informasi merupakan satu kesatuan dalam memenuhi kebutuhan pengolahan transaksi yang beroperasi dalam mendukung organisasi(Novitasari et al., 2021).

Informasi merupakan hasil pengolahan data dan dapat memberikan manfaat bagi penerimanya yang dapat menggambarkan kejadian nyata yang digunakan dalam pengambilan keputusan. (Huda, 2018).

Kemajuan teknologi informasi dapat mempermudah pekerjaan manusia. Karena teknologi merupakan salah satu alat dalam kegiatan sehari-hari manusia, maka teknologi informasi perlu terus dikembangkan agar dapat menghasilkan layanan komunikasi dan jaringan yang berkualitas. Contoh penerapannya adalah penggunaan manajemen arsip. (Inventory Barang)(Premana, 2019).

Inventory merupakan penyimpanan yang dimiliki perusahaan untuk diperjual belikan atau digunakan untuk operasional perusahaan. Semua barang disebut sebagai sistem inventory, tergantung jenis usaha Perusahaan(Mirajdandi et al., 2021).

Tata kelola perusahaan yang baik diperlukan untuk memfasilitasi aktivitas bisnis. Perusahaan memiliki beberapa sistem, salah satunya adalah sistem informasi persediaan. Persediaan adalah aset yang dimiliki oleh perusahaan, untuk dijual atau digunakan dalam siklus bisnis perusahaan untuk dijual sebagai milik atau diasumsikan untuk masa mendatang, semua barang kasat mata dapat juga disebut barang. sistem penyimpanan tergantung pada jenis usaha perusahaan(Pahlevi et al., 2018).

Penyimpanan juga merupakan kegiatan pengorganisasian barang atau pendaftaran barang dan bahan yang telah ada, tujuan inventarisasi barang adalah untuk memudahkan pelaksanaan tindakan pengawasan atau pengendalian dan dalam penggunaan barang serta dalam penaksiran tanggung jawab pembiayaan pemeliharaan dan penghematan. aset, jika sewaktu-waktu ada kebutuhan informasi dalam arsip, kita dapat dengan mudah menemukannya sehingga tujuan arsip dapat terpenuhi dengan baik. (Novendri, 2019).

Sistem persediaan saat ini tetap menggunakan Microsoft Excel untuk mengolah data persediaan. Permasalahan yang terjadi saat ini belum adanya sistem untuk membantu pengelola gudang dalam mengatur persediaan. Karena permintaan barang dilakukan secara manual dan prosesnya masih sederhana, sehingga petugas membutuhkan waktu untuk mencatat, maka proses pemeriksaan gudang masih dilakukan secara manual oleh pengelola gudang yaitu pengecekan satu per satu, sehingga dibutuhkan Selama ini hanya kertas resi yang digunakan dalam proses akuntansi pembelian dan pembayaran pemerintah berdasarkan loket yang diterima dari supplier, pengelola gudang masih sering lupa stok produk habis sebelum dilakukan pemesanan ulang, sehingga teknisi yang membutuhkan produk tersebut harus menunggu pesanan datang, belum ada sistem yang bisa mencetak semua laporan terkait secara(Hakim et al., 2019).

Sistem informasi inventaris online diperlukan untuk mengatasi permasalahan tersebut di atas. Sebuah sistem informasi dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman MySQL PHP sebagai databasenya.(Oktaviani & Made Widiarta, 2019).

Diharapkan dengan penggunaan aplikasi ini akan mempermudah dan mempercepat proses pengolahan data cargo serta memudahkan dalam pembuatan laporan cargo inbound dan outbound serta pelaporan yang jauh lebih baik. Selain itu, ini dapat membantu manajemen inventaris. Hasil survei yang dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 30 responden di took Azura diketahui bahwa sistem pendaftaran saham belum terkomputerisasi. Kertas adalah alat yang digunakan untuk merekam semua acara perusahaan. Akibatnya, laporan sering mengandung kesalahan karena bukti kejadian hilang dan rusak. Berdasarkan permasalahan yang muncul, diperlukan perencanaan sistem komputer untuk mengurangi kesalahan manusia dalam pelaporan dan pencatatan kejadian. Penulis mengembangkan desain perangkat lunak yang membantu memecahkan masalah toko Azura(Nugraha et al., 2018).

Sistem ini disusun dengan memanfaatkan agile method yang repetitive, cepat dan adaptif untuk mendapatkan hasil sebuah information system yang sebanding dengan keperluan klien dengan jangka waktu yang pendek, dan dapat digunakan untuk melibatkan klien dalam peningkatan sistem informasi (Pendri et al., n.d.).

Pengembangan perangkat lunak agile adalah peningkatan sistem jangka waktu yang singkat dengan membutuhkan interaksi lebih dan menaikkan modifikasi dalam berbagai bentuk apa pun menggunakan proses metode pengembangan sistem dinamis (DSDM). Method pengembangan software yang cepat “menyiapkan konteks proses kerja untuk membangun dan menciptakan system software yang sesuai dengan tepat waktu menggunakan pembuatan prototype tambahan dalam lingkungan desain yang terkendali” (Hariman & Meilisa, 2020).

Dengan menggunakan metode agile untuk menghasilkan sistem ini, diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan kebutuhan pengembangan berkelanjutan dari proses bisnis yang diperlukan.(C. M. Putri et al., n.d.).

3. Metodologi

a) Pengumpulan Data

Langkah ini terdiri dari pengumpulan data fakta yang termasuk didalamnya data primer dan sekunder. Data esensial yang diperlukan pada penelitian kali ini berawal dari kusioner yang disebar kepada pemilik toko, pegawai toko dan gudang. Adapun data inferior merupakan data perolehan dari persediaan barang (inventory), biografi instansi, beserta kajian teoritis yang relevan dengan topik penelitian berupa buku dan jurnal penelitian terdahulu.

b) Metode Pengembangan *Software*

Agile Method 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 digunakan dalam *Agile Method* adalah planning, implementasi, testing, dokumentasi, deployment dan maintenance.



Gambar 1. *Agile Methode*

- 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 customer yang mana di hasilkan dari perancangan sistem baru yang di setuju kedalam bahasa pemograman Pada langkah ini dilakukan percodingan dan pendesaian web.
- 3) Testing/pengujian, merupakan prasyarat utama dari sebuah system. Pada langkah ini Pengembang melakukan pengembangan sistem kedalam bentuk coding, lalu dilakukan uji coba perangkat lunak. system baru yang sudah di implementasikan akan dilakukan pengujian, dimana agar tidak ada error atau bug saat system tersebut dijalankan.
- 4) Dokumentasi adalah proses pendokumentasian suatu perangkat, dilakukan dengan merekam langkah demi langkah sistem yang dibangun. 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 (Lutfiani et al., 2020).

Pada penelitian ini, peneliti juga melakukan perancangan system menggunakan 3 diagram *Unified Modelling Language* (UML) yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan *Class Diagram*

4. Hasil dan Pembahasan

Analisa Sistem

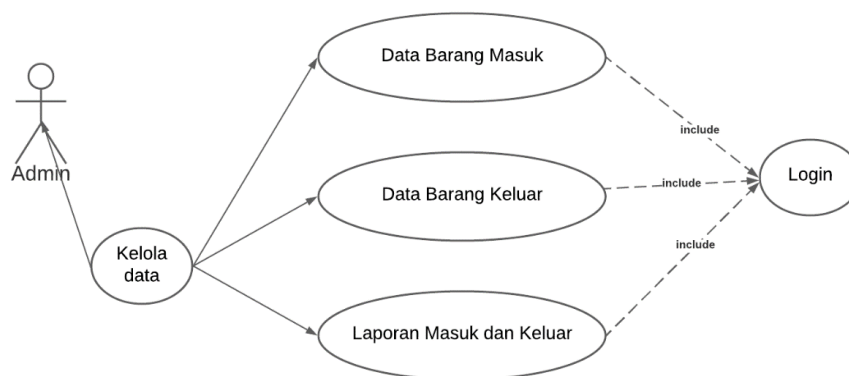
Analisa Sistem yang Sedang Berjalan

Analisa sistem yang sedang berjalan di Toko Azura Pekanbaru ini masih menggunakan sistem manual dalam pendataan barang masuk dan keluar, yaitu pencatatan persediaan barang pada toko azura saat ini masih bersifat konvensional dengan melakukan pencatatan menggunakan kertas, hal ini bisa terjadi jika kertas robek atau hilang dan akibatnya data juga ikut hilang. Analisis sistem ini bertujuan untuk membuat sistem yang baru agar menjadi sistem yang terkomputerisasi sehingga dapat menjadi sistem yang lebih efektif dan efisien.

Analisa Sistem Baru

Use Case Diagram

Diagram use case penting untuk memvisualisasikan, mendefinisikan, dan mendokumentasikan persyaratan perilaku suatu sistem. Penggambaran sistem dalam bentuk use case dapat dilihat pada Gambar 2.

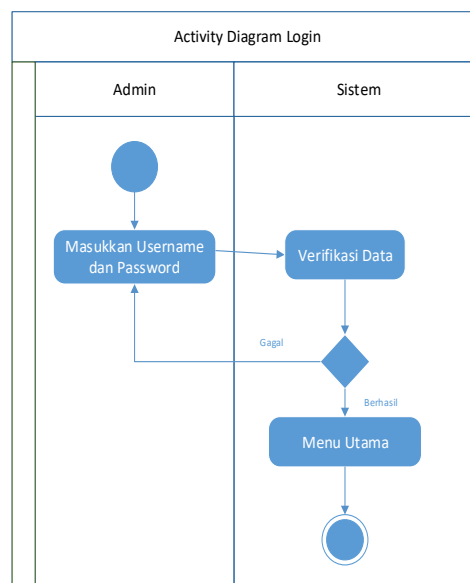


Gambar 2. Use Case Diagram

Activity Diagram

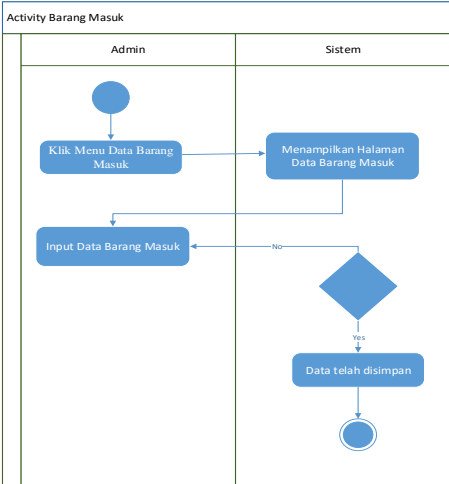
Diagram aktivitas menggambarkan aliran aktivitas sistem yang dapat digunakan untuk menunjukkan aliran peristiwa di use case. Proses sistem pendataan barang masuk dan keluar yang diusulkan ini akan dijelaskan pada Activity Diagram.

1. Activity Diagram Login



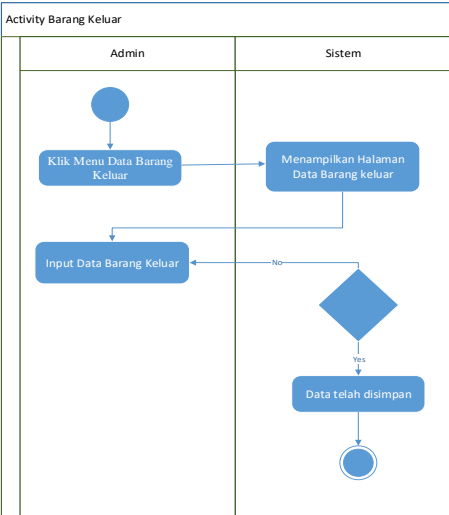
Gambar 3. Activity Diagram Login

2. Activity Diagram Barang Masuk



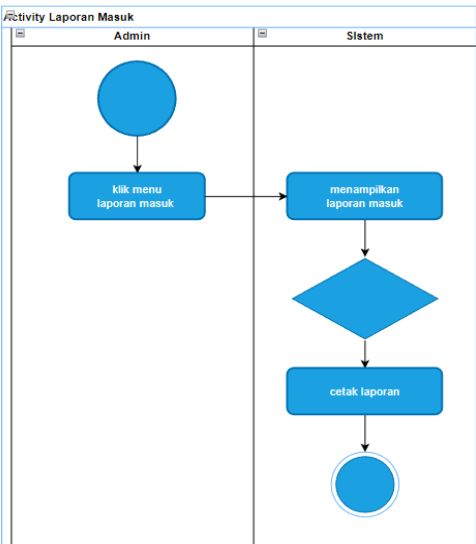
Gambar 4. Activity Diagram Barang Masuk

3. Activity Diagram Barang Keluar



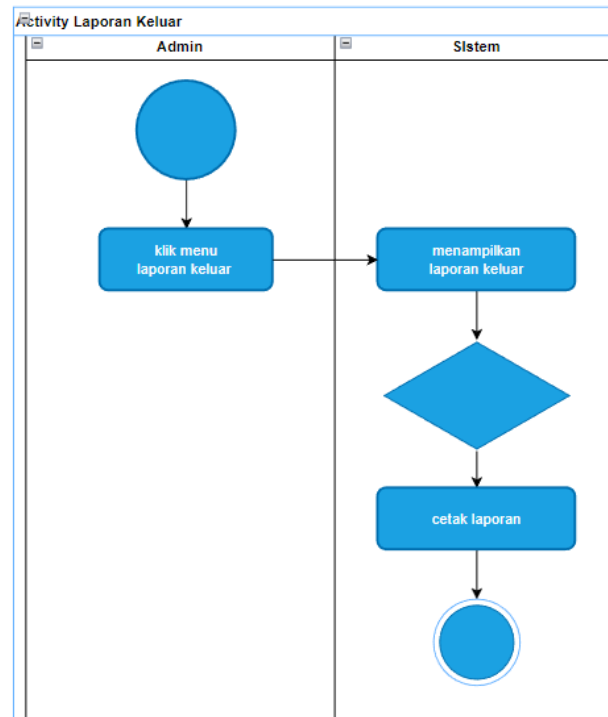
Gambar 5. Activity Diagram Barang Keluar

4. Activity Diagram Laporan Masuk



Gambar 6. Activity Diagram Laporan Masuk

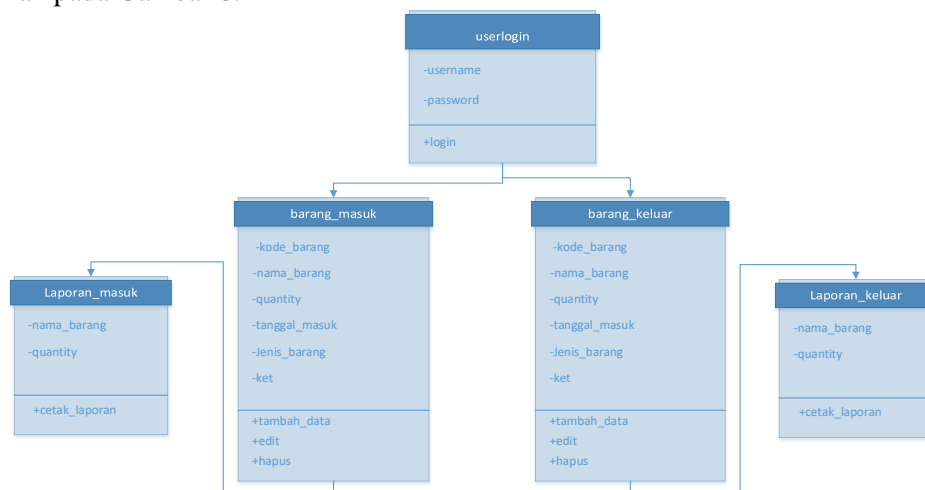
5. Activity Diagram Laporan Keluar



Gambar 7. Activity Diagram Laporan Keluar

Class Diagram

Class diagram atau diagram kelas menggambarkan struktur dari suatu sistem dengan mendefinisikan kelas-kelas yang menyusun sistem tersebut. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode, atau operasi. Diagram kelas adalah diagram yang menunjukkan hubungan antar kelas yang berisi properti dan fungsionalitas objek. Representasi dari diagram kelas ditunjukkan pada Gambar 8.



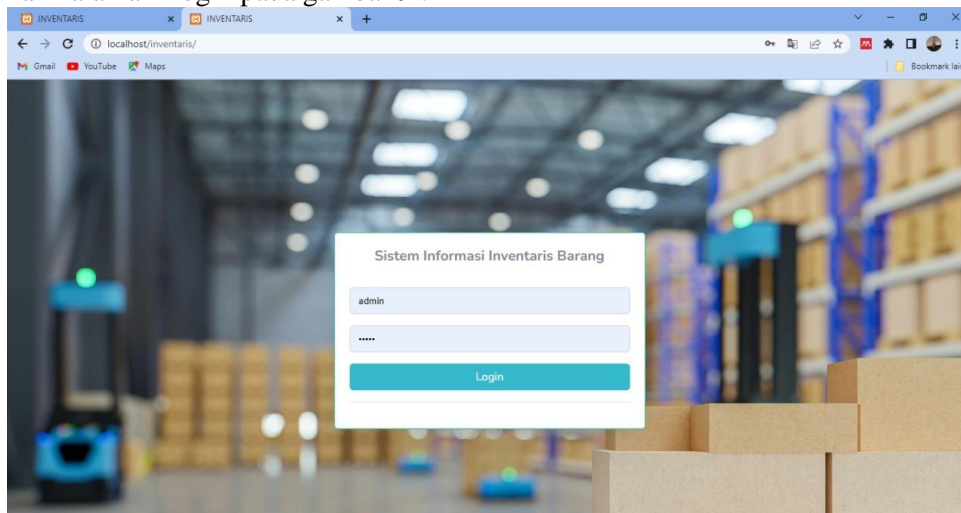
Gambar 8. Class Diagram

Hasil

Implementasi

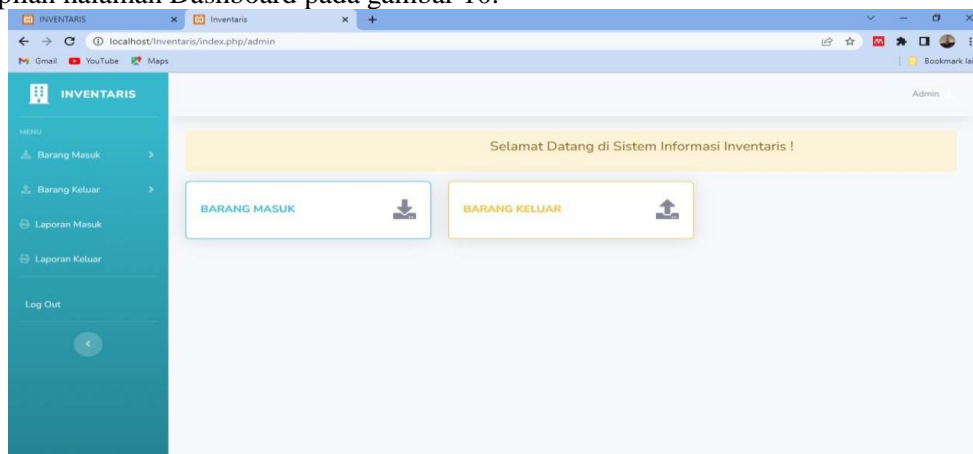
Bentuk awal sistem didasarkan pada desain antarmuka yang telah dibuat sebelumnya, sehingga mencerminkan bentuk sistem secara keseluruhan. Pada fase ini dilakukan pengecekan sistem yang nantinya dapat dimanipulasi untuk memastikan bahwa sistem memenuhi kebutuhan pengguna toko Azura Pekanbaru. Berikut adalah hasil penerapan sistem tersebut.

- 1) Halaman *login*
tampilan halaman Login pada gambar 9 :



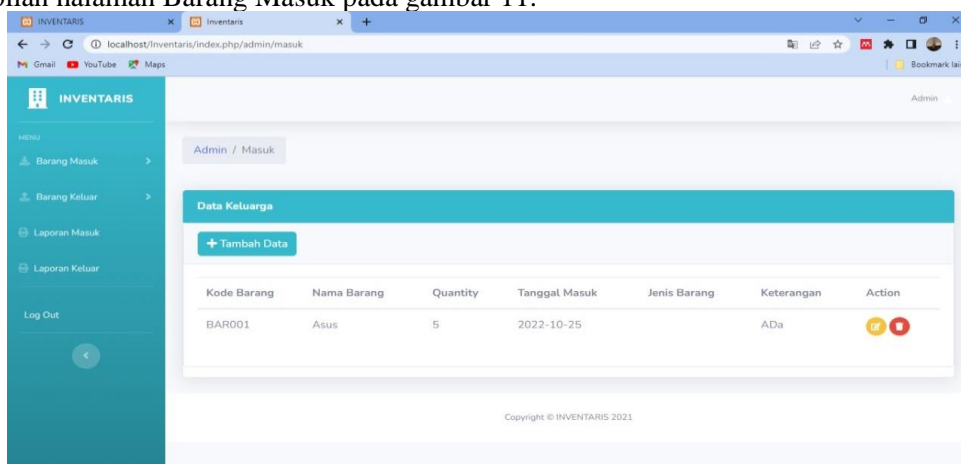
Gambar 9. Halaman *Login*

- 2) Halaman *Dashboard*
tampilan halaman Dashboard pada gambar 10.



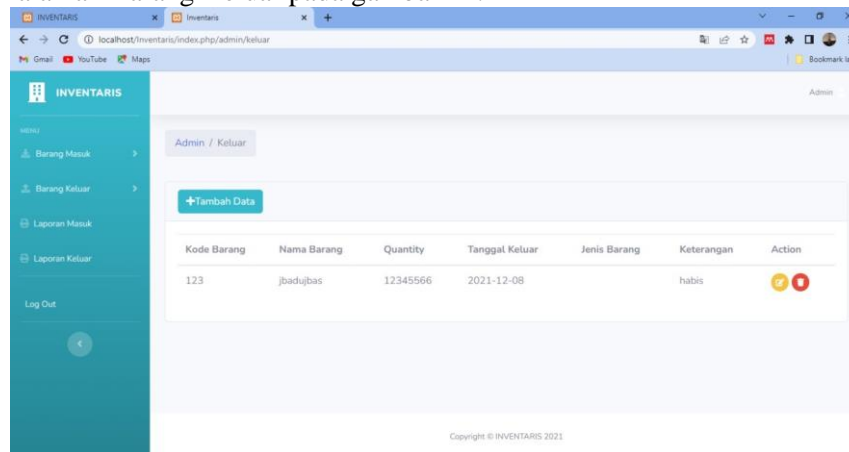
Gambar 10. Halaman *Dashboard*

- 3) Halaman *Barang Masuk*
tampilan halaman Barang Masuk pada gambar 11.



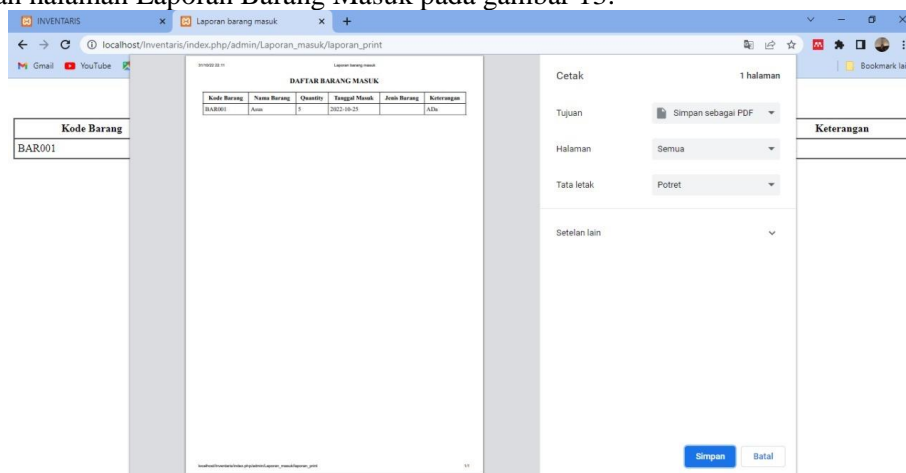
Gambar 11. Halaman *Barang Masuk*

- 4) Halaman Barang Keluar
tampilan halaman Barang Keluar pada gambar 12.



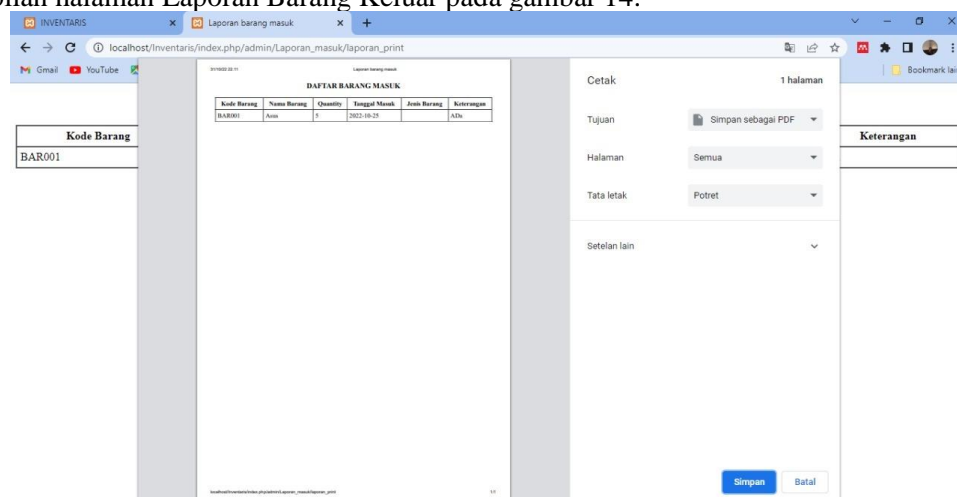
Gambar 12. Halaman Barang Keluar

- 5) Halaman Laporan Barang Masuk
tampilan halaman Laporan Barang Masuk pada gambar 13.



Gambar 13. Halaman Laporan Barang Masuk

- 6) Halaman Laporan Barang Keluar
tampilan halaman Laporan Barang Keluar pada gambar 14.

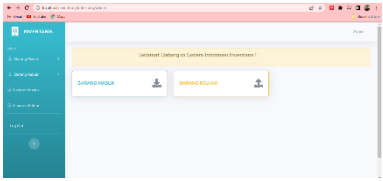


Gambar 14. Halaman Laporan Barang Keluar


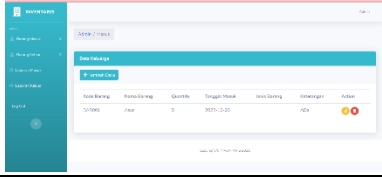
Blackbox testing

cara untuk menguji perangkat lunak berfokus pada persyaratan perangkat lunak sehingga Pengujian dapat mendeteksi serta dapat memverifikasi dengan valid bahwa data telah diterima dan cetak data yang dihasilkan untuk memenuhi harapan.

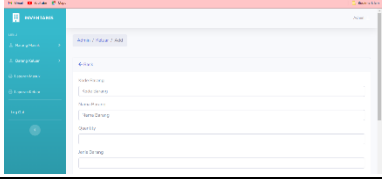
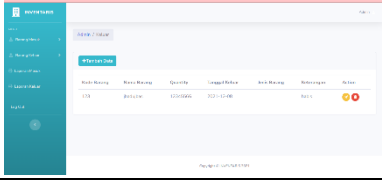
Tabel 1. *Blackbox Testing Menu Login*

NO	Skenario Pengujian Login Page	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Status
1	Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar, dan klik “Login”	Sistem merespon dan mengecek apakah <i>username</i> dan <i>password</i> sudah benar, jika benar maka akan masuk ke dashboard		Berhasil


Tabel 2. *Blackbox Testing Menu Barang Masuk*

NO	Skenario Pengujian Login Page	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Status
1	Klik menu “barang masuk” dan “data barang masuk”	Sistem langsung mengarahkan kehalaman barang masuk		Berhasil
2	Klik menu “barang masuk” dan “list barang masuk”	Sistem akan mengarahkan ke halaman list data barang masuk”		Berhasil

Tabel 3. *Blackbox Testing Menu Barang Keluar*

NO	Skenario Pengujian Barang Keluar	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Status
1	Klik menu “barang masuk” dan “data barang keluar”	Sistem akan mengarahkan kehalaman barang keluar		Berhasil
2	Klik menu “barang masuk” dan “list barang keluar”	Sistem akan mengarahkan ke halaman list data barang keluar”		Berhasil

Tabel 4. *Blackbox Testing* Menu Cetak Laporan

NO	Skenario Pengujian Cetak Laporan	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Status
1	Klik menu “laporan” dan klik print untuk mencetak	Sistem akan mengarahkan ke halaman “cetak laporan”		Berhasil

5. Simpulan

Toko Azure yang terletak di Jl. Angsa Putih, Simpang Tiga, Kec. Bukit Raya, Pekanbaru adalah toko, distributor dan agen penjualan berbagai produk plastik, barang pecah belah dan peralatan rumah tangga. Toko Azura setiap hari melakukan pencatatan barang yang masuk dan keluar. Dari segi pencatatan barang sudah berjalan dengan baik, hanya saja pengelolaan persediaan barang masih dilakukan secara konvensional. Dengan begitu sistem yang berjalan sering kali terjadi kendala seperti ketidaksesuaiannya data barang yang masuk dengan data. Kendala lainnya yaitu sering terjadi pencatatan barang yang berulang atau data ganda.

Oleh karena itu, Penelitian ini dilakukan untuk merancang tujuan merancang sistem informasi inventory berbasis web untuk mengatasi permasalahan yang muncul. Pengolahan data yang belum optimal harus ditingkatkan dengan sistem yang sudah terkomputerisasi dan terintegrasi dengan baik agar pengolahan data menjadi lebih efektif dan efisien. Menerapkan Metode Perdamaian: Tindakan, Informasi, Keuangan, Manajemen, Efisiensi dan Layanan. Serta sistem informasi yang dibuat dengan bahasa pemrograman PHP, MySQL sebagai database dan metodologi pengembangan perangkat lunak yang tangkas pengembangan perangkat lunak. Aplikasi ini dimaksudkan untuk mempermudah dan mempercepat pengumpulan informasi data produk, memudahkan pembuatan laporan data inbound dan outbound, serta membuat laporan yang lebih baik

Daftar Pustaka

- Andrianto, S., & Wijoyo, H. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Siswa Berbasis Web di Sekolah Minggu Buddha Vihara Dharmaloka Pekanbaru. *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, 1(2), 83–90.
- Hakim, Z., Sakuroh, L., & Awaludin, S. (2019). Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Pada CV Telaga Berkat. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(1), 69–74.
- Hariman, I., & Meilisa, C. (2020). Sistem Informasi Manajemen Training Menggunakan Metode Agile Software Development the Papandayan Hotel Bandung. *Ensains Journal*, 3(1), 60. <https://doi.org/10.31848/ensains.v3i1.371>
- Huda, B. (2018). Sistem Informasi Data Penduduk Berbasis Android Dan Web Monitoring Studi Kasus Pemerintah Kota Karawang (Penelitian dilakukan di Kab. Karawang). *Buana Ilmu*, 3(1), 62–69. <https://doi.org/10.36805/bi.v3i1.456>
- Irzan, M., & Depa, D. S. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Inventaris Barang Dinas Komunikasi dan Informatika Indragiri Hulu: Design and Build an Inventory System at Indragiri UpstreamCommunication and Informatics Office. *Indonesian Journal of Informatic Research and Software Engineering (IJIRSE)*, 1(1), 53–59.
- Lutfiani, N., Harahap, P., Aini, Q., Ahmad, A. D. A., & Rahardja, U. (2020). Inovasi Manajemen Proyek I-Learning Menggunakan Metode Agile Scrum. *InfoTekJar: Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 5(1), 96–101. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/infotekjar/article/view/2848>
- Mirajdandi, S., Irfan, D., & Dwinggo Samala, A. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Barang pada Master Dealer CV. Orbit Techno Regional Sentral Sumatra. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 9(4), 55.

- <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v9i4.114594>
- Novendri. (2019). Pengertian Web. *Lentera Dumai*, 10(2), 46–57.
- Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(3), 136–147. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Nugraha, W., Syarif, M., & Dharmawan, W. S. (2018). Penerapan Metode Sdlc Waterfall Dalam Sistem Informasi Inventori Barang Berbasis Desktop. *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, 3(1), 22–28. <https://doi.org/10.32767/jusim.v3i1.246>
- Oktaviani, N., & Made Widiarta, I. (2019). Pada Smp Negeri 1 Buer. *Jurnal JINTEKS*, 1(2), 160–168.
- Pahlevi, O., Mulyani, A., & Khoir, M. (2018). Sistem Informasi Inventori Barang dengan Meeroode Oriented Di PT.LivazaTeknologi Indonesia Jakarta. *Jurnal Prosisko*, 5(1).
- Pendri, A., Trisia, C. P., Fandi, R. A., Mahroja, R. A., Mannan, T. T., & Heriana, Y. (n.d.). *Perancangan Sistem Rental Mobil berbasis Web Menggunakan Agile Method*. 686–697.
- Premana, A. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Barang (SINBAR) Berbasis Website. *Jurnal Ilmiah Intech : Information Technology Journal of UMUS*, 1(02), 51–61. <https://doi.org/10.46772/intech.v1i02.73>
- Putri, A. M., Novianti, E., Wulandari, S., Ansyari, M. F., Rezky, M., & Hamzah, M. L. (n.d.). *Perancangan Sistem Informasi E-Voting Untuk Pemilihan Ketua OSIS Menggunakan Agile Method*. 25–31.
- Putri, C. M., Dani, U., Mulyana, D. A., Putri, Y. T., Fajri, K., Maulana, R. A., & Hamzah, M. L. (n.d.). *Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Berbasis Web Menggunakan Agile Method*. 94–98.
- Qadafi, A. F., & Wahyudi, A. D. (2020). Sistem Informasi Inventory Gudang Dalam Ketersediaan Stok Barang Menggunakan Metode Buffer Stok. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 174–182. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.557>
- Rianto, Mubarak, H., & Aradea. (2019). Pelatihan Penerapan Sistem Layanan Administrasi Penduduk Desa Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pengabdian Siliwangi*, 5(1), 68–72.
- Yudistira, K. R., Praptono, B., Arini, I. Y., & Telkom, U. (2021). *Pada Bengkel Muara Jaya Motor Dengan Menggunakan Metode Agile Scrum Development Application Designing Warehouse Inventory Recording in Muara Jaya Motor Workshop Using the Agile Scrum*. 8(5), 7250–7257.
- Yusuf, D., Afrizal, T., & Budiarto, A. (2021). Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis Java Pada Wirabujana Futsal Indramayu. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(1), 125. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i1.347>.