
PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN INVENTARIS UNTUK
OPTIMALISASI STOK DAN PELAYANAN
(STUDI KASUS: TOKO BUKU GRAMEDIA)

**Dian Ramdani¹, Giri Sejati Nugraha², Hafsa Muthmainnah³, Mohamad Nizar Nawawi⁴,
Muhamad Jujun Apandi⁵**

22110310¹, 22110329², 22110330³, 22110357⁴, 22110359⁵

Program Studi Sistem Informasi, Jurusan Teknik Informatika
STMIK Mardira Indonesia

ABSTRAK

Toko Buku Gramedia, didirikan pada tahun 1970, telah berkembang menjadi salah satu pengecer buku terbesar di Indonesia di bawah kepemilikan Kompas Gramedia. Saat ini, Gramedia mengoperasikan lebih dari 120 toko ritel di 53 kota di seluruh Indonesia. Selain itu, Gramedia juga memperluas bisnisnya secara online. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *sistem informasi manajemen inventaris* yang dapat membantu *Toko Buku Gramedia* mengelola stok dengan efisien dan meningkatkan layanan pelanggan. Metode yang digunakan meliputi *analisis kebutuhan sistem, perancangan sistem, dan implementasi teknologi*. Perancangan sistem akan mengintegrasikan manajemen inventaris dengan platform penjualan online untuk memastikan pengelolaan stok yang real-time dan terpadu. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah pengembangan *sistem informasi* yang meningkatkan efisiensi pengelolaan stok, mengoptimalkan proses pemesanan dan pengiriman, serta meningkatkan pengalaman pelanggan. Diharapkan implementasi *sistem informasi* ini dapat memberikan kontribusi positif pada kinerja operasional dan strategi pengembangan Toko Buku Gramedia ke depannya.

Kata kunci: Toko Buku Gramedia, Sistem Informasi Manajemen Inventaris, Perancangan Sistem, Efisiensi Stok, Layanan Pelanggan.

ABSTRACT

Gramedia Bookstore, founded in 1970, has grown to become one of the largest book retailers in Indonesia under the ownership of Kompas Gramedia. Currently, Gramedia operates more than 120 retail stores in 53 cities throughout Indonesia. Apart from that, Gramedia is also expanding its business online. This research aims to develop an inventory management information system that can help Gramedia Bookstore manage stock efficiently and enhancing customer service. The methods used include *system requirements analysis, system design, and technology implementation*. The system design will integrate inventory management with the online sales platform to ensure real-time and integrated stock management. The expected outcomes of this research is the development of an information system that enhances stock management efficiency, optimizes ordering and delivery process, and improves customer experience. It is hoped that the implementation of this information system can make a positive contribution to the operational performance and development strategy of the Gramedia Bookstore in the future.

Keywords: Gramedia Bookstore, Inventory Management Information System, System Design, Stock Efficiency, Customer Service.

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang berkembang pesat ini, manajemen inventaris telah menjadi aspek kritis dalam keberhasilan operasional dan keberlanjutan bisnis, terutama dalam industri ritel. Toko buku merupakan salah satu sektor yang menghadapi tantangan unik dalam mengelola inventaris karena perubahan cepat dalam tren pembelian buku dan kebutuhan untuk menjaga ketersediaan stok yang relevan untuk memenuhi permintaan pelanggan.

Dalam konteks ini, pengembangan sistem informasi manajemen inventaris menjadi penting sebagai solusi untuk meningkatkan efisiensi operasional, mengoptimalkan stok pelayanan, dan mengurangi kerugian akibat ketidaksesuaian stok. Dengan memanfaatkan teknologi informasi, toko buku dapat meningkatkan visibilitas terhadap inventaris mereka, mempercepat proses pengelolaan stok, dan merespons dengan cepat terhadap perubahan permintaan pasar.

Studi kasus yang diambil dalam jurnal ini adalah toko buku Gramedia, sebuah rantai toko buku terkemuka di Indonesia. Gramedia dihadapkan pada tantangan dalam mengelola inventaris yang luas dan beragam, serta memastikan ketersediaan stok yang optimal untuk memenuhi kebutuhan pelanggan yang beragam. Dengan fokus pada pengembangan sistem informasi manajemen inventaris, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan spesifik Gramedia dalam manajemen stok dan merancang solusi yang tepat guna untuk meningkatkan efisiensi operasional serta kepuasan pelanggan.

Melalui pendekatan interdisipliner yang menggabungkan pengetahuan dalam bidang manajemen bisnis dan teknologi informasi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi praktisi industri ritel, peneliti, dan pengembang sistem informasi untuk memahami tantangan dan peluang dalam mengembangkan sistem informasi manajemen inventaris yang efektif dan berkelanjutan.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan suatu metode yang relevan dengan tujuan yang ingin dicapai. Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam menyelesaikan masalah yang akan dibahas agar penelitian dapat berjalan dengan baik. Dengan memahami dan menerapkan metodologi penelitian yang tepat, peneliti di bidang sistem informasi Gramedia dapat menghasilkan penelitian yang relevan, bermanfaat, dan dapat dipertanggungjawabkan. Hasil penelitian ini akan membantu meningkatkan pemahaman tentang sistem informasi dan memberikan kontribusi positif bagi organisasi.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dimana pada penelitian ini digunakan hipotesis atau teori dari model SDLC tradisional yang diterapkan pada analisis ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa pencarian materi yang sudah ada.

Software Development Life Cycle (SDLC) adalah kerangka kerja yang penting dalam pengembangan sistem informasi, termasuk di perusahaan seperti Gramedia. SDLC membantu dalam merencanakan, mengembangkan, merancang, mengimplementasikan, menganalisis, dan memelihara unit sistem informasi dengan efektif. Dalam konteks Gramedia, SDLC dapat dimulai dengan identifikasi kebutuhan bisnis dan pengguna, yang kemudian diikuti oleh perencanaan strategis untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Tahap selanjutnya meliputi desain sistem yang melibatkan pemilihan teknologi dan arsitektur yang sesuai, serta pemodelan menggunakan UML untuk memvisualisasikan dan mendokumentasikan desain sistem.



Gambar 2.1. Prototype Agile

Dalam praktiknya, Gramedia mungkin menggunakan pendekatan Agile untuk pengembangan sistem informasi, yang memungkinkan adaptasi cepat terhadap perubahan dan iterasi yang lebih sering. Pendekatan ini juga melibatkan kolaborasi yang erat antara pengembang, analis, dan pengguna akhir untuk memastikan bahwa produk akhir memenuhi ekspektasi dan dapat berkembang seiring waktu. Dengan mengadopsi SDLC yang efektif, Gramedia dapat memastikan bahwa sistem informasi yang dikembangkan tidak hanya mendukung operasi bisnis saat ini tetapi juga fleksibel untuk beradaptasi dengan perubahan kebutuhan di masa depan.

Adapun tahapan dari metode penelitian di antara lain:

1. Pengumpulan data

Kerangka kerja ini dimulai dari pengumpulan data, yang terdiri dari penelitian perpustakaan (Library Research). Penelitian ini dilakukan untuk melengkapi perbendaharaan konsep, teori dan pendukung lainnya, di mana perbendaharaan tersebut disintesis sedemikian rupa sehingga menjadi suatu yang mempunyai landasan dan keilmuan yang tepat, selain itu penelitian ini juga melakukan penelitian pada beberapa materi yang sudah ada, baik itu buku-buku, jurnal-jurnal, majalah-majalah, dan beberapa artikel yang ada hubungannya dengan penelitian ini.

2. Analisis Permasalahan

Pada analisis permasalahan ini, dilakukan analisis masalah yang timbul dan diharapkan dapat ditemukan solusi dari permasalahan-permasalahan yang ada di dalam perancangan sistem informasi penggajian ini, sehingga dari penemuan permasalahan tersebut penulis akan mencoba untuk mencari jalan keluar dari permasalahan.

3. Analisis Kebutuhan

Setelah melakukan analisis permasalahan, dilanjutkan dengan analisis kebutuhan (Requirement Analysis). Adapun instrumen yang digunakan sebagai bahan untuk menganalisa kebutuhan sistem adalah dengan melakukan observasi, studi literatur dari sumber-sumber yang dapat dipercaya dan dalam pembuatan program sistem informasi ini yang sudah ini dibutuhkan perangkat keras (Hardware), perangkat lunak (Software) dan perangkat operator (Brainware).

4. Analisis Sistem

Sebelum melakukan perancangan sistem informasi kita harus melakukan analisis sistem terlebih dahulu, supaya sistem yang kita rancang dapat dibuat sesuai dengan yang diharapkan.

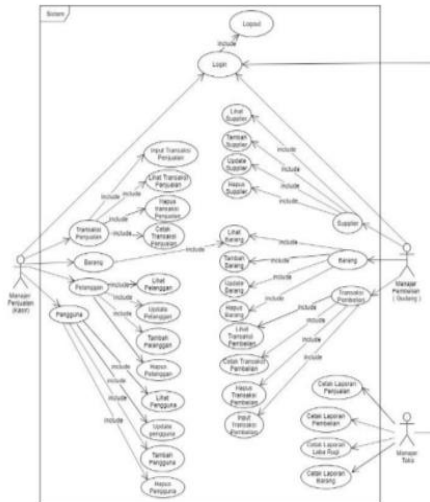
5. Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan, penulis menuangkan hasil rancangan ke dalam bentuk Data Flow Diagram (DFD), yaitu membuat desain aliran kerja manajemen dan desain pemrograman yang diperlukan untuk pengembangan sistem informasi ini. Dan juga Entity Relationship Diagram (ERD) yang digunakan untuk mempresentasikan, menentukan dan mendokumentasikan kebutuhan-kebutuhan untuk sistem pemrosesan database. Pada tahap ini juga membahas tentang perancangan sistem dengan menentukan rancangan yang akan diperlukan di dalam membuat sistem informasi ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap perancangan, penulis menuangkan hasil rancangan ke dalam bentuk Data Flow Diagram (DFD), yaitu membuat desain aliran kerja manajemen dan desain pemrograman yang diperlukan untuk pengembangan sistem informasi ini. Dan juga Entity Relationship Diagram (ERD) yang digunakan untuk mempresentasikan, menentukan dan mendokumentasikan kebutuhan-kebutuhan untuk sistem pemrosesan database. Pada tahap ini juga membahas tentang perancangan sistem dengan menentukan rancangan yang akan diperlukan di dalam membuat sistem informasi ini.

Perancangan use case diagram



Gambar 3.1. Perancangan use case diagram

Diagram use case adalah alat yang berguna dalam merencanakan dan memodelkan interaksi antara sistem komputer dan pemakainya. Diagram ini memvisualisasikan fungsi-fungsi atau "use case" yang diperlukan oleh pemakai (aktor) dalam sistem. Inilah cara kerjanya.

Identifikasi Aktor Identifikasi semua aktor yang akan berinteraksi dengan sistem. Aktor bisa menjadi pengguna manusia, sistem eksternal, atau bahkan perangkat keras.

Identifikasi Use Case Identifikasi semua fungsionalitas yang diperlukan oleh aktor-aktor tersebut. Use case mewakili suatu kegiatan yang memberikan nilai kepada salah satu aktor.

Hubungan Aktor-Use Case Tentukan bagaimana setiap aktor berinteraksi dengan setiap use case. Ini dinyatakan melalui panah yang menghubungkan aktor dengan use case.

Spesifikasi Use Case Tulis deskripsi singkat untuk setiap use case yang menjelaskan apa yang dilakukan use case tersebut.

Hubungan Use Case Identifikasi hubungan antar use case, seperti penggunaan oleh satu use case oleh yang lain atau ketergantungan antara use case.

Detail Tambahan Tambahkan detail tambahan jika perlu, seperti precondition, postcondition, atau skenario alternatif untuk setiap use case.

Validasi dan Revisi Validasi diagram dengan pemangku kepentingan untuk memastikan bahwa semua kebutuhan fungsional telah ditangani dan sesuai dengan kebutuhan bisnis.

Dokumentasi: Akhirnya, dokumentasikan diagram use case bersama dengan deskripsi setiap use case dan hubungannya untuk referensi di masa depan

Dengan diagram use case, pengembang perangkat lunak dapat memahami kebutuhan fungsional sistem dengan jelas dan memastikan bahwa sistem yang dikembangkan akan memenuhi kebutuhan pemakainya.

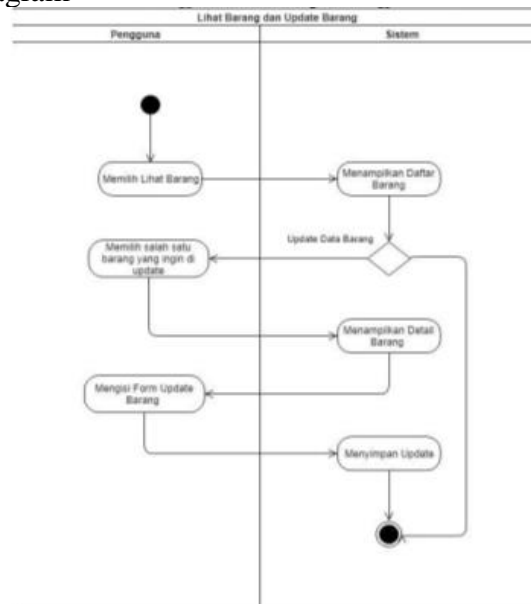
Use Case Descriptio

Use Case Name	Login	
Actor	Manajer Penjualan (Kasir)	
Description	Use Case Login menggambarkan proses Login	
Precondition	• Manajer Penjualan (Kasir) melakukan Login	
Postcondition	Manajer Penjualan (Kasir) dapat mengakses menu – menu yang tersedia	
Normal Flow	Actor Action	System Response
	1. mengakses halaman Web	
	3. menginput ID dan Password	2. Sistem menampilkan form login
	5. Mengakses menu – menu	4. Sistem melakukan pengecekan
Alternate flow	4. Jika ID atau Password tidak sesuai, maka akan menampilkan form login kembali	

Gambar 3.2. Use Case

Deskripsi Use Case adalah dokumen atau bagian dari spesifikasi yang memberikan rincian lengkap tentang perilaku sebuah use case dalam sebuah sistem perangkat lunak. Deskripsi ini membantu dalam pemahaman yang mendalam tentang apa yang dilakukan oleh use case tersebut, bagaimana use case tersebut berinteraksi dengan aktor-aktor dan sistem, serta kondisi apa yang harus terpenuhi sebelum dan setelah use case dieksekusi. Berikut adalah beberapa elemen yang umumnya terdapat dalam deskripsi use case Nama Use Case Nama unik yang mengidentifikasi use case secara jelas. Deskripsi Singkat Deskripsi singkat dari apa yang dilakukan oleh use case tersebut. Aktor Utama: Aktor utama yang terlibat dalam use case tersebut. Stakeholder dan Tujuan Daftar stakeholder dan tujuan yang ingin dicapai melalui use case tersebut. Preconditions: Kondisi yang harus dipenuhi sebelum use case dapat dieksekusi. Postconditions: Kondisi atau hasil yang diharapkan setelah use case selesai dieksekusi. Skenario Utama: Langkah-langkah utama atau skenario standar yang terjadi ketika use case dieksekusi. Skenario Alternatif: Langkah-langkah alternatif atau percabangan yang mungkin terjadi selama eksekusi use case. Exceptional Conditions: Kondisi-kondisi yang tidak biasa atau error yang mungkin terjadi selama eksekusi use case dan bagaimana menangani kondisi tersebut. Diagram Aliran: Diagram aliran atau diagram lainnya yang menggambarkan langkah-langkah atau aliran proses dalam use case. Deskripsi Use Case adalah dokumen yang sangat penting dalam pengembangan perangkat lunak karena membantu pengembang, pemangku kepentingan, dan tim lainnya memahami secara rinci bagaimana use case tersebut seharusnya berperilaku dan bagaimana itu akan berinteraksi dengan bagian lain dari sistem.

Perancangan Activity Diagram

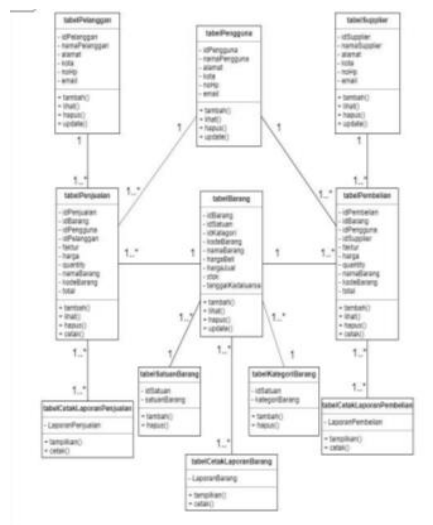


Gambar 3.3. Perancangan Activity Diagram

Diagram aktivitas adalah alat pemodelan yang digunakan dalam rekayasa perangkat lunak untuk menggambarkan aliran kerja atau serangkaian aktivitas dalam suatu proses. Diagram aktivitas membantu dalam memvisualisasikan urutan langkah-langkah yang terlibat dalam suatu proses, serta keputusan, percabangan, dan perulangan yang terjadi di sepanjang jalur tersebut. Berikut adalah langkah-langkah dalam merancang diagram aktivitas Identifikasi Proses Tentukan proses atau aktivitas yang akan dimodelkan. Pastikan untuk memahami secara menyeluruh bagaimana proses tersebut bekerja dan tujuannya. Identifikasi Aktivitas Identifikasi semua aktivitas atau langkah-langkah yang terlibat dalam proses tersebut. Aktivitas adalah tugas-tugas konkret yang harus dilakukan dalam proses. Hubungkan Aktivitas Hubungkan aktivitas-aktivitas tersebut dalam urutan yang logis untuk menggambarkan alur kerja proses. Gunakan panah untuk menunjukkan arah aliran dari satu aktivitas ke aktivitas berikutnya. Tambahkan Keputusan (Decision) Jika ada titik dalam proses di mana keputusan harus dibuat, tambahkan simbol keputusan (biasanya berbentuk berlian) dan hubungkan jalur-jalur alternatif dari keputusan tersebut. Tambahkan Percabangan (Fork) Jika ada bagian dari proses di mana beberapa jalur bisa dijalankan secara bersamaan, tambahkan simbol

percabangan (biasanya berbentuk garis horizontal dengan beberapa panah keluar) dan hubungkan setiap jalur dengan aktivitas berikutnya. Tambahkan Perulangan (Loop) Jika ada aktivitas yang harus diulangi berulang kali, tambahkan simbol perulangan (biasanya berbentuk oval) dan hubungkan kembali ke aktivitas yang perlu diulang. Tambahkan Sinkronisasi (Join) Jika terdapat titik dalam proses di mana jalur-jalur yang berbeda bertemu kembali, tambahkan simbol sinkronisasi (biasanya berbentuk garis horizontal dengan beberapa panah masuk) untuk menunjukkan titik tersebut. Tambahkan Sinkronisasi Akhir (Final Join): Tambahkan simbol sinkronisasi akhir untuk menunjukkan akhir dari proses atau bagian dari proses yang bersamaan. Validasi dan Revisi Validasi diagram dengan pemangku kepentingan untuk memastikan bahwa alur kerja yang digambarkan sesuai dengan proses yang sebenarnya dan memenuhi kebutuhan bisnis. Dokumentasi: Akhirnya, dokumentasikan diagram aktivitas bersama dengan deskripsi setiap aktivitas dan hubungannya untuk referensi di masa depan. Diagram aktivitas membantu tim pengembangan perangkat lunak dalam memahami secara visual aliran kerja suatu proses, sehingga memungkinkan mereka untuk mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan atau optimisasi.

Perancangan Class Diagram



Gambar 3.4. Perancangan Class Diagram

Diagram kelas adalah alat pemodelan yang digunakan dalam rekayasa perangkat lunak untuk menggambarkan struktur statis dari sebuah sistem, termasuk kelas-kelas yang ada dalam sistem, atribut-atribut dan metode-metode yang dimiliki oleh setiap kelas, serta hubungan antar kelas. Berikut adalah langkah-langkah dalam merancang diagram kelas. Identifikasi Kelas-Kelas Tentukan kelas-kelas yang akan dimodelkan dalam sistem. Kelas-kelas ini mencerminkan entitas-entitas utama dalam sistem yang memiliki atribut dan perilaku yang sama. Identifikasi Atribut Untuk setiap kelas, identifikasi atribut-atribut yang dimiliki oleh kelas tersebut. Atribut-atribut ini merepresentasikan data yang terkait dengan kelas. Identifikasi Metode Untuk setiap kelas, identifikasi metode-metode atau fungsi-fungsi yang dimiliki oleh kelas tersebut. Metode-metode ini merepresentasikan perilaku atau operasi yang dapat dilakukan oleh kelas. Hubungkan Kelas-Kelas Tentukan hubungan antar kelas-kelas tersebut. Hubungan-hubungan ini dapat berupa hubungan asosiasi, agregasi, komposisi, atau pewarisan (inheritance). Deskripsikan Hubungan Untuk setiap hubungan antar kelas, deskripsikan sifat hubungan tersebut. Misalnya, jika dua kelas memiliki hubungan asosiasi, tentukan multiplicity (berapa banyak objek dari satu kelas yang terhubung dengan objek dari kelas lain) dan role (peran yang dimainkan oleh masing-masing kelas dalam hubungan tersebut). Validasi dan Revisi: Validasi diagram dengan pemangku kepentingan untuk memastikan bahwa struktur kelas yang digambarkan sesuai dengan desain yang diinginkan dan memenuhi kebutuhan sistem. Dokumentasi: Akhirnya, dokumentasikan diagram kelas bersama dengan deskripsi setiap kelas, atribut, metode, dan hubungannya untuk referensi di masa depan. Diagram kelas membantu tim

pengembangan perangkat lunak dalam memahami struktur statis dari sistem dan hubungan antar elemen-elemen di dalamnya. Ini juga membantu dalam komunikasi antar anggota tim dan pemangku kepentingan terkait dengan desain sistem.

4. KESIMPULAN

Dalam penelitian ini, telah dilakukan pengembangan sistem informasi manajemen inventaris untuk Toko Buku Gramedia dengan tujuan untuk mengoptimalkan stok dan pelayanan. Metode penelitian yang digunakan meliputi analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, dan evaluasi. Hasil dari implementasi sistem ini menunjukkan peningkatan efisiensi dalam manajemen stok dan peningkatan dalam pelayanan kepada pelanggan.

Dari hasil dan pembahasan yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan sistem informasi manajemen inventaris membawa dampak positif bagi operasional Toko Buku Gramedia. Sistem ini membantu dalam pemantauan stok secara real-time, pengelolaan pesanan, dan pemrosesan transaksi dengan lebih efisien.

Kesimpulan ini menekankan pentingnya penggunaan teknologi informasi dalam mendukung operasional bisnis untuk mencapai tujuan efisiensi dan kualitas layanan yang lebih baik. Dengan adanya sistem informasi manajemen inventaris yang terintegrasi, Toko Buku Gramedia dapat terus mengembangkan strategi bisnisnya dan meningkatkan kepuasan pelanggan.

5. DAFTAR PUSTAKA

[1] Satrio Agung Wicaksono, dan Welly Purnomo. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Barang (Studi Pada Toko Kertas MBC).

Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 2548-964X.

<https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/7614>

[2] Angga Debby Frayudha, dan Siti Purwanti. (2020). Optimalisasi Media Penyimpanan pada Sistem Inventori Stok Barang untuk PT. Multi Usaha Sejahtera Jaya menggunakan Metode Goldbach Codes. Elinvo Electronics, Informatics, and Vocational Education, 2477-2399.

<https://journal.uny.ac.id/index.php/elinvo/article/view/31298>

[3] Dessy Nur Azizah, dan N Nurgiyatna. (2021). Pengembangan Sistem Inventory Barang Perusahaan Dagang berbasis Website (Studi Kasus: CV. Agung Nugraha).

Jurnal Teknik Elektro, 2541-4518.

<https://journals.ums.ac.id/index.php/emitor/article/view/13418>

[4] Ahmad Fathur Rahman, Achmad Arwan, dan Denny Sagita Rusdianto. (2021). Pengembangan Sistem Manajemen Penjualan Toko Buku berbasis Website menggunakan Payment Gateway (Studi Kasus: Literasi Nusantara).

Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 2548-964X.

<https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/8678>

[5] Hendra, Awan, Albert Suwandhi, Jati Putra, dan Sugianto Sugianto. (2021). Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang Pada PT. Digtara Berbasis Web.

Jurnal Ilmiah CORE IT, 2548-3528.

<https://www.ijcoreit.org/index.php/coreit/article/view/288>

-
- [6] Melda Agnes Manuhutu. (2022). Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang Pada Hotel City View Sorong.
Jurnal Electro Luceat (JEC), 2597-4467.
<https://www.poltekstpaul.ac.id/jurnal/index.php/jelekn/article/view/521>
- [7] Agus Dian Herianto, Ketut Widya Kayohana, dan La Ode Abdul Wahid. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Inventory Barang Pada Distro ARJ88 Dengan Metode Pengembangan Sistem Waterfall.
Journal of Millennial Informatics, xxxx-xxxx.
<https://journal.mudaberkarya.id/index.php/JoMI/article/view/45>
- [8] Fahrul Razi. (2023). Sistem Informasi Inventory Penjualan Barang (Studi Kasus : Toko Aru Raya).
Jurnal Sistem Informasi, 2797-8516.
<https://www.ojs.itb-ad.ac.id/index.php/JUSIN/article/view/2073>
- [9] Maulana Afdhan Akbar. (2023). Perancangan Sistem Informasi Inventory Stok Barang Gudang pada Toko Percetakan UD. Eka Taruna.
Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi, 2685-5615.
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/4418>
- [10] Eva Rosanti, dan Agus Bahtiar. (2023). Aplikasi Pengelolaan Inventory Stok Barang Berbasis Web Pada Toko Fathaniers.
Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika S1, 2598-828X.
<https://ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/view/6443>
-