

Rancang Bangun Sistem Informasi Stok Barang Menggunakan Metode *Prototype* Berbasis Web di CV. Mulya Jaya Logam

Lucky Maulana¹, Sukisno², Asep Abdul Sofyan³

^{1,2,3}Teknik Informatika, Universitas Islam Syekh Yusuf, Tangerang, Indonesia

¹ 1704030073@students.unis.ac.id , ² sukisno@unis.ac.id, ³ asep.abdulsofyan@unis.ac.id

ABSTRACT	Keywords / Kata Kunci
<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi stok barang menggunakan metode <i>prototype</i> berbasis web di CV. Mulya Jaya Logam. Metode pengembangan yang digunakan adalah metode prototype yang memungkinkan pembuatan prototype sistem yang dapat diuji coba dan dikembangkan secara iteratif sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sistem informasi ini dirancang untuk membantu CV. Mulya Jaya Logam dalam mengelola stok barang dengan lebih efisien. Dalam penelitian ini, dilakukan tahap analisis kebutuhan dengan mengumpulkan data dari CV. Mulya Jaya Logam untuk memahami proses bisnis terkait stok barang. Berdasarkan analisis tersebut, dilakukan perancangan prototype sistem yang mencakup tampilan antarmuka web dan fitur-fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Setelah itu, prototype sistem diimplementasikan menggunakan teknologi web. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah Sistem Informasi Stok Barang berbasis web yang telah diuji coba dan dinilai oleh pengguna dari CV. Mulya Jaya Logam. Sistem ini memberikan kemudahan dalam pencatatan dan pemantauan stok barang, sehingga dapat membantu perusahaan dalam mengoptimalkan pengelolaan stok barang. Diharapkan sistem ini dapat menjadi solusi yang efektif dalam mengatasi permasalahan terkait stok barang di CV. Mulya Jaya Logam.</p>	<p>Sistem Informasi Stok Barang, Metode prototype berbasis Web, CV. Mulya Jaya Logam.</p>
<p><i>This research aims to develop a Stock Inventory Information System using the Prototype method based on the web at CV. Mulya Jaya Logam. The development method used is the Prototype method, which allows the creation of a system prototype that can be tested and iteratively developed according to user needs. This information system is designed to assist CV. Mulya Jaya Logam in managing their stock inventory more efficiently. In this study, a requirements analysis phase was conducted by collecting data from CV. Mulya Jaya Logam to understand their business processes related to stock inventory. Based on this analysis, a prototype system was designed, including a web-based interface and features that cater to user needs. Subsequently, the prototype system was implemented using web technologies. The results of this research include a web-based Stock Inventory Information System that has been tested and evaluated by users from CV. Mulya Jaya Logam. This system provides convenience in recording and monitoring stock inventory, thereby assisting the company in optimizing their stock management. It is hoped that this system can be an effective solution in addressing stock inventory issues at CV. Mulya Jaya Logam.</i></p>	<p>Inventory Information System, Web-Based Prototype Method, CV. Mulya Jaya Metals</p>

1. PENDAHULUAN

Dampak perkembangan teknologi informasi saat ini telah merambah ke berbagai bidang pendidikan. Salah satu tujuan pentingnya adalah menyajikan informasi yang akurat, tepat, dan cepat dengan data yang lengkap. Informasi memiliki nilai penting bagi semua orang, karena keberadaannya dapat berdampak positif pada kemajuan di berbagai bidang. Kemajuan ini menghasilkan perubahan, yang sering kali dipicu oleh adanya informasi yang dihasilkan. Selain itu, perkembangan informasi juga mendorong penemuan-penemuan baru. Saat ini, dunia sedang mengalami proses revolusi dalam penerapan teknologi komputer yang dikenal sebagai digitalisasi.

Sistem Informasi merupakan kebutuhan utama bagi suatu instansi, mendapatkan informasi dengan cepat dan berguna maka dapat dipastikan bahwa di era modern kini akan membutuhkan sebuah sistem informasi yang didukung oleh perangkat keras dan perangkat lunak. Sehingga beralih dari sistem manual yang selama ini dipakai dengan sistem baru yang terkomputerisasi. (Stevany et al., 2018). Sedangkan *responsive web* adalah kemampuan aplikasi berbasis web untuk dapat menyesuaikan tampilan dengan resolusi layar berbagai gadget. Desain Responsive WEB merupakan solusi dan kebutuhan saat ini karena penggunaan berbagai macam gadget dengan resolusi dan penggunaan internet yang berbeda sudah menjadi kebutuhan primer masyarakat khususnya masyarakat Indonesia.

CV. Mulya Jaya Logam adalah suatu perusahaan yang bergerak dibidang jual beli barang bekas, penyimpanan data serta dokumen wajib memakai buku besar yang ditaruh di lemari. Setiap lembaga mempunyai kebutuhan data yang berbeda- beda untuk meningkatkan produktivitas serta pelayanan yang lebih baik dimana dengan terdapatnya sistem informasi ini diharapkan sistem informasi ini bisa menolong aktivitas sesuatu industri khususnya pada bagian administrasi dalam mencari laporan agar mempermudah pencarian data di CV. Mulya Jaya Logam. Pencatatan serta penyimpanan informasi transaksi dalam arsip mengakibatkan pegawai administrasi kesusahan dalam mencari informasi transaksi, terlebih apabila ada pencatatan dokumen yang lebih banyak, sehingga kerap terjadi kesulitan dalam mencari informasi bila sewaktu- waktu informasi tersebut dibutuhkan.

Tidak hanya itu, keadaan ini menyebabkan pembuatan laporan tidak efisien, proses pembuatan laporan memerlukan waktu yang relatif lama. Selama ini pengolahan data stok barang masih melakukan pendataan secara tertulis oleh staf admin yaitu untuk pendataan barang masuk dan keluar, dicatat di buku besar hanya pada selembar kertas dimana laporan yang telah ditulis oleh staf admin akan disalin kembali oleh staf admin dan data pelanggan juga dicatat dalam buku besar. Dengan demikian dengan adanya kendala yang dihadapi perusahaan sehingga dibutuhkan suatu sistem informasi stok barang di CV. Mulya Jaya Logam guna memaksimalkan penyampaian informasi serta meningkatkan kinerja di CV. Mulya Jaya Logam, di mana admin dapat mengakses informasi yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja selagi masih ada terkoneksi internet.

2. METODE

Metode Tahap ini dilakukan dengan melakukan kunjungan langsung ke suatu tempat yang dimana lokasi yang dijadikan sebagai objek penelitian adalah CV. Mulya Jaya Logam. Dengan tujuan untuk menganalisis permasalahan dari sudut pandang pengguna serta beberapa sumber studi pustaka terkait sebagai dukungan pelengkap pengumpulan data referensi.

1) Metode Observasi (Pengamatan)

Dengan penelitian langsung ke lokasi CV. Mulya Jaya Logam akan mendapatkan informasi – informasi tentang alur proses penjualan yang ada dan akan dikembangkan untuk dijadikan Pengolah data sistem Stok Barang.

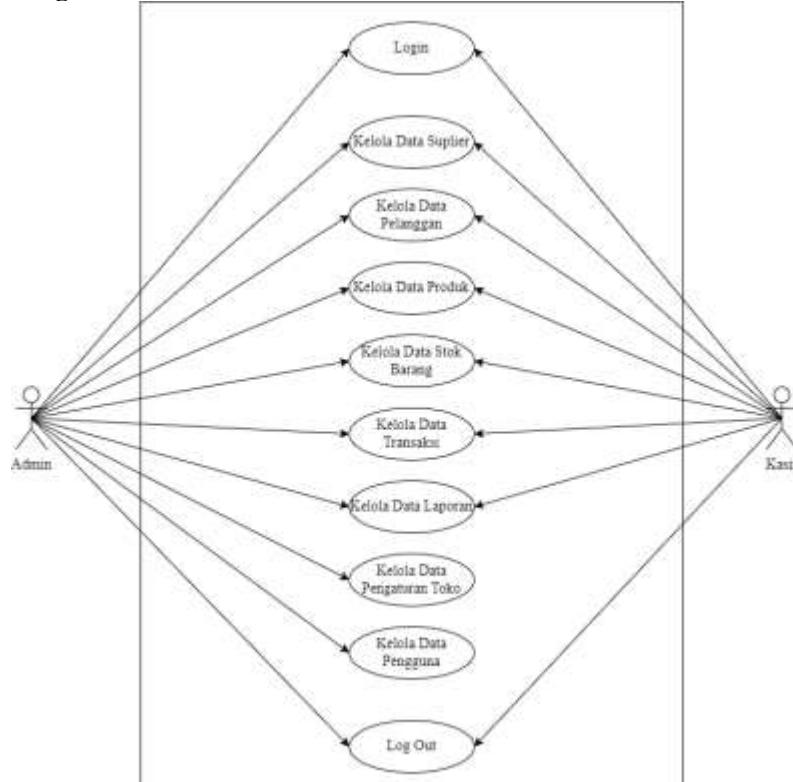
2) Metode Wawancara

Pada proses wawancara dilakukan untuk mendapat data-data untuk analisis masalah yang akan dijadikan parameter untuk melaksanakan implementasi sistem yang akan dibuat. Dalam tahapan ini pertanyaan telah disiapkan kepada narasumber untuk mencari informasi yang dibutuhkan, yang ingin didapatkan. Peneliti mengambil dua objek untuk dilakukan wawancara dilakukan kepada salah satu karyawan (kasir) yang terlibat langsung, dan customer guna mengetahui kebutuhan yang diperlukan untuk perancangan sistem jual beli barang di CV Mulya Jaya Logam. Hasil wawancara diantaranya:

- a) Mengetahui sejarah berdirinya CV. Mulya Jaya Logam.
- b) Mengetahui lokasi CV. Mulya Jaya Logam.
- c) Mengetahui visi dan misi CV. Mulya Jaya Logam.
- d) Mengetahui produk apa saja yang dijual.

3) Studi Literatur

Penulis juga telah melakukan sebuah analisa dan mendapatkan referensi hasil dari diskusi dengan dosen pembimbing dan teman-teman. Studi pustaka dilakukan agar apa yang telah dianalisa dapat berhubungan satu sama lainnya. Penulis juga telah melakukan atau mencari referensi dari buku-buku, jurnal, artikel dari internet maupun dari media cetak untuk menyelesaikan tugas ini Untuk mengutip sebuah informasi yang telah berlisensi ISSN dengan apa yang akan dilakukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN**a. Use case diagram****Gambar 1.** Use case diagram

Berdasarkan gambar Use Case Diagram diatas, yaitu:

1. Admin dapat melakukan login
2. Admin dapat mengakses menu kelola data supplier, pada menu data supplier terdapat 3 pilihan yaitu admin dapat menambahkan data supplier, edit dan hapus.
3. Admin dapat mengakses menu kelola data pelanggan, pada menu data pelanggan terdapat 3 pilihan yaitu, admin dapat menambahkan data pelanggan, edit dan hapus.
4. Admin dapat mengakses menu kelola data produk, pada menu data produk terdapat 3 macam pilihan yaitu, kategori produk, satuan produk dan produk. Admin juga dapat menambahkan data produk, edit dan hapus .
5. Admin dapat mengakses menu kelola data stok barang, pada menu data stok barang terdapat 2 macam pilihan yaitu, stok masuk dan stok keluar barang. Admin juga dapat menambah data stok barang, edit dan hapus.
6. Admin dapat mengakses menu kelola data transaksi, pada menu data transaksi terdapat 4 pilihan yaitu. Barcode, jumlah, tambah bayar dan hapus.
7. Admin dapat mengakses menu pengaturan toko.
8. Admin dapat mengakses menu data pengguna, pada menu data pengguna terdapat 3 pilihan yaitu. Tambah data pengguna, edit dan hapus.
9. Admin melakukan logout.
10. Kasir dapat melakukan login.
11. Kasir dapat mengakses menu kelola data supplier, pada menu data supplier terdapat 3 pilihan yaitu kasir dapat menambahkan data supplier, edit dan hapus.
12. Kasir dapat mengakses menu kelola data pelanggan, pada menu data pelanggan terdapat 3 pilihan yaitu kasir dapat menambahkan data produk, edit dan hapus.
13. Kasir dapat mengakses menu kelola data produk, pada menu data produk terdapat 3 macam pilihan yaitu kategori produk, satuan produk dan produk. Kasir juga dapat menambahkan data produk, edit dan hapus.
14. Kasir dapat mengakses menu kelola data stok barang, pada menu data stok barang terdapat 2 macam pilihan yaitu stok masuk dan stok keluar barang. Kasir juga dapat menambahkan data stok barang, edit dan hapus.
15. Kasir dapat mengakses menu kelola data transaksi, pada menu data transaksi terdapat 4 macam pilihan yaitu Barcode, jumlah, tambah, bayar dan hapus.
16. Kasir dapat mengakses menu kelola data laporan, pada menu data laporan terdapat 3 macam yaitu laporan penjualan, stok masuk dan stok keluar. Kasir juga dapat mencetak dan hapus.
17. Kasir melakukan logout.

b. Pengujian

Pengujian *blackbox* adalah metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas, terutama apakah input aplikasi memenuhi harapan. Fase *testing* atau pengujian merupakan salah satu fase yang harus ada dalam siklus pengembangan perangkat lunak (kecuali fase *desain* dan perancangan). Tabel pengujian *blackbox* adalah sebagai berikut:

1) Pengujian Sistem Halaman Admin

Tabel 2. 1 Pengujian Sistem Halaman Admin

No	Fungsi yang diuji	Cara pengujian	Halaman yang diharapkan	Hasil pengujian
1.	<i>Login</i>	Admin memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i>	Admin dapat masuk ke halaman admin	[√] Berhasil
2.	Supplier	Klik menu data supplier	Admin dapat melihat data supplier	[√] Berhasil
3.	Tambah supplier	Klik tombol tambah supplier	Admin dapat menambahkan data supplier	[√] Berhasil
4.	Edit supplier	Klik tombol edit supplier	Admin dapat mengedit data supplier	[√] Berhasil
5.	Hapus supplier	Klik tombol hapus supplier	Admin dapat menghapus data supplier	[√] Berhasil
6.	Pelanggan	Klik menu data pelanggan	Admin dapat melihat data pelanggan	[√] Berhasil
7.	Tambah Pelanggan	Klik tombol tambah pelanggan	Admin dapat menambahkan Pelanggan	[√] Berhasil
8.	Edit Pelanggan	Klik tombol edit pelanggan	Admin dapat mengedit data Pelanggan	[√] Berhasil
9.	Hapus Pelanggan	Klik tombol hapus Pelanggan	Admin dapat menghapus data Pelanggan	[√] Berhasil
10.	Produk	Klik menu data Produk	Admin dapat melihat data Produk	[√] Berhasil
11.	Tambah data produk	Klik tombol tambah data produk	Admin dapat menambahkan produk	[√] Berhasil
12.	Edit data Produk	Klik tombol edit data produk	Admin dapat mengedit Data produk	[√] Berhasil
13.	Hapus data produk	Klik tombol hapus data produk	Admin dapat menghapus data produk	[√] Berhasil
14.	Satuan Produk	Klik menu Data Satuan Produk	Admin dapat melihat data satuan produk	[√] Berhasil
15.	Tambah data satuan produk	Klik tombol tambah data satuan produk	Admin dapat menambahkan data satuan produk	[√] Berhasil
16.	Edit data satuan produk	Klik tombol edit data satuan produk	Admin dapat mengedit data satuan produk	[√] Berhasil

No	Fungsi yang diuji	Cara pengujian	Halaman yang diharapkan	Hasil pengujian
17.	Hapus data satuan produk	Klik tombol data satuan produk	Admin dapat menghapus data satuan produk	[√] Berhasil
18.	Kategori Produk	Klik menu data produk	Admin dapat melihat data kategori produk	[√] Berhasil
19.	Tambah data kategori produk	Klik tombol tambah data kategori produk	Admin dapat menambahkan data kategori produk	[√] Berhasil
20.	Edit data kategori produk	Klik tombol edit data produk	Admin dapat mengedit data produk	[√] Berhasil
21.	Hapus data kategori produk	Klik tombol hapus data produk	Admin dapat menghapus data produk	[√] Berhasil
22.	Transaksi	Klik menu data transaksi	Admin dapat melihat data transaksi	[√] Berhasil
23.	Tambah data transaksi	Klik tombol tambah data transaksi	Admin dapat menambahkan data transaksi	[√] Berhasil
24.	Mencetak data transaksi	Klik tombol Bayar dan cetak	Admin dapat mencetak data transaksi	[√] Berhasil
25.	Hapus data transaksi	Klik tombol hapus data transaksi	Admin dapat menghapus data transaksi	[√] Berhasil
26.	Laporan penjualan	Klik menu data laporan penjualan	Admin dapat melihat data laporan penjualan	[√] Berhasil
27.	Mencetak data laporan penjualan	Klik tombol print laporan penjualan	Admin dapat mencetak data laporan penjualan	[√] Berhasil
28.	Hapus data laporan penjualan	Klik tombol hapus data laporan penjualan	Admin dapat menghapus data laporan penjualan	[√] Berhasil
29.	Laporan Stok Masuk	Klik menu laporan stok masuk	Admin dapat melihat laporan stok masuk	[√] Berhasil
30.	Laporan Keluar Stok	Klik menu laporan stok masuk	Admin dapat melihat laporan stok masuk	[√] Berhasil
31.	Pengguna	Klik menu data pengguna	Admin dapat melihat data pengguna	[√] Berhasil
32.	Pengaturan toko	Klik pengaturan menu	Admin dapat melihat data pengaturan toko	[√] Berhasil

c. Hasil Pengujian

Pengujian berikutnya adalah pengujian dengan metode kuesioner, pengujian ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian responden. Informasi ini diperoleh melalui pengisian kuesioner oleh 10 responden pengguna dan customer CV. Mulya Jaya Logam. Masing-masing responden mengisi kuesioner sesuai dengan pandangan mereka mengenai pengalaman terhadap aplikasi untuk mengelola stok barang dan penjualan di CV. Mulya Jaya Logam.

Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi terhadap setiap aspek, *skala likert* dibuat dengan menghitung total nilai tanggapan. Perhitungan dasar yang digunakan untuk pengujian secara keseluruhan menggunakan *skala likert*. Dengan tabel sebagai berikut :

Tabel 2. 2 Skala Likert

No	Kategori	Skor
1.	Sangat Setuju	4
2.	Setuju	3
3.	Kurang Setuju	2
4.	Sangat Tidak Setuju	1

Untuk menilai tingkat kelayakan penggunaan aplikasi, skor diperoleh melalui analisis deskriptif persentase dengan menggunakan tabel kriteria yang disediakan oleh tabel dibawah (Nurhalim Habibie, 2022). :

Tabel 2. 3 Nilai Kelayakan

No	Angka	Kriteria
1.	0% - 10%	Sangat Kurang
2.	11% - 40%	Kurang
3.	41 – 60%	Cukup
4.	61 – 90%	Baik
5.	91% - 100%	Sangat Baik

Terdapat sekitar 10 pertanyaan dan jawaban yang diberikan oleh responden dinilai dengan skor sebagai berikut : Sangat Setuju “ST” (4), Setuju “S” (3), Kurang Setuju “KS” (2), Sangat Tidak Setuju “STS” (1). Setelah melakukan pengujian selanjutnya menganalisis hasil dari pengujian untuk menentukan hasil dan memaparkannya, dengan perhitungan rumus sebagai berikut :

$$Y = \frac{X}{Skor\ Ideal} \times 100\% \dots\dots(1)$$

$$X = \sum(N \times R) \dots\dots(2)$$

Skor Idea = nilai linkert tertinggi x jumlah responden

Keterangan :

Y = Nilai presentasi yang dicari

X = Jumlah hasil perkalian niali setiap jawaban dengan responden

N = Nilai dari setiap jawaban

R = Jumlah responden

Setelah pertanyaan dibuat selanjutnya disebar ke para responden untuk memberikan penilaian terhadap aplikasi. Berikut adalah pertanyaan-pertanyaan yang diajukan untuk para responden, bisa dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. 4 Kuisioner

No	Pertanyaan	Bobot Skor					
		1	2	3	4		
1.	Aplikasi ini mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna	0	0	4	6		
2.	Sistem ini berhasil meningkatkan serta memudahkan dalam proses pengelolaan stok barang masuk dan keluar	0	0	0	10		
3.	Sistem ini dapat membuat laporan transaksi penjualan, laporan stok masuk dan keluar agar dapat membantu memudahkan untuk membuat laporan seluruh transaksi.	0	0	3	7		
4.	Informasi produk yang disajikan sudah lengkap	0	0	7	3		
5.	Sistem ini dapat membuat laporan data penjualan	0	0	5	5		
6.	Sistem ini dapat menambahkan keterangan gambar produk	0	0	6	4		
7.	Aplikasi ini memiliki tampilan yang menarik	0	0	8	2		
8.	Sistem ini dapat berjalan dengan cepat dan akurat	0	0	8	2		
9.	Sistem ini bisa mencetak struk transaksi penjualan	0	0	9	1		
10.	Sistem ini memiliki produk grafik terlaris	0	0	7	3		
Jumlah Frekuensi		0	0	57	43		
Jumlah Skor		171		172			
Total Jumlah Skor				343			
Rata-rata				34,3			
Persentase				85,75%			

Frekuensi respons dalam setiap kategori dikalikan dengan skor awal, lalu hasilnya diakumulasikan untuk menghasilkan total skor sebesar 343. Total skor ini kemudian dibagi dengan jumlah pertanyaan dan jumlah responden, sehingga menghasilkan rata-rata sekitar 34,3. Selanjutnya, nilai rata-rata 34,3 dikonversi ke dalam skala 4 menjadi 3,43. Dengan rumus kelayakan sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = (\text{Nilai yang diinginkan} / \text{Nilai maksimum}) \times 100\%$$

Dengan hasil perhitungan yaitu : $(3,43/4) \times 100\% = 85,75\%$

Karena hasil yang didapat 85,75% dengan kriteria “Baik”. Secara menyeluruh, aplikasi sistem informasi stok barang pada CV. Mulya Jaya Logam telah memenuhi syarat untuk digunakan. Berdasarkan kesimpulan dari kuesioner yang diberikan kepada para responden, aplikasi ini layak digunakan sebagai alat yang dapat membantu kinerja para pegawai CV. Mulya Jaya Logam.

4. KESIMPULAN

Dari perancangan sistem informasi stok barang berbasis *website* di CV. Mulya Jaya Logam ini dapat diambil beberapa kesimpulan diantaranya:

1. Aplikasi yang dibangun dapat mempermudah dalam proses pendataan barang masuk dan keluar yang sudah terintegrasi dengan basis data.
2. Dibuatnya sistem fitur laporan transaksi penjualan, laporan barang masuk, laporan barang keluar. Agar seluruh transaksi dapat tercatat dan tersimpan dengan baik. Dari hasil pengujinya secara fungsional sistem ini layak digunakan sebagai alat yang dapat membantu para kinerja pegawai dengan hasil presentase 85,75% dengan kriteria “Baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustine, D. (2018). Perancangan Sistem Informasi Management Inventory Pada PT . Adiperkasa Anugrah Pratama Berbasis Web. *Jutis*, 6(2), 95–102.
- Andre. (2017). *Belajar HTML Dasar Part 1: Pengertian HTML*. DuniaIlkom.Com.
- Ardiyansah, D., Pahlevi, O., & Santoso, T. (2021). Implementasi Metode Prototyping Pada Sistem Informasi. *Jurnal Teknik dan Sains*, 2(2), 17–22.
- Athallah, D. (2022). Penerapan ASP.NET Dalam Membangun System Inventory Dengan Menggunakan Metode Prototype. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 9(1), 468–485. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i1.1559>
- Dari, W. (2018). *Analisis ketepatan sumber informasi dalam penyelesaian tugas perkuliahan oleh mahasiswa prodi s1 ilmu perpustakaan angkatan 2015*.
- Fatoni, F. F., & Sujarwadi, A. (2019). Sistem Informasi Inventory Barang Berbasis Web. *Jurnal SAINTEKOM*, 9(1). <https://doi.org/10.33020/saintekom.v9i1.67>
- Fridayanthie, E. W., Haryanto, H., & Tsabitah, T. (2021). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web. *Paradigma - Jurnal Komputer dan Informatika*, 23(2), 151–157. <https://doi.org/10.31294/p.v23i2.10998>
- Hadi, D. A. (2017). *Tutorial Sublime Text Editor Part 1 : Pengenalan Dan Instalasi*. malasngoding.com.
- Hasanudin, M. (2018). Rancang Dan Bangun Sistem Informasi Inventori Barang Berbasis Web (Studi Kasus PT . Nusantara Sejahtera Raya). *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 2(3).
- Iskandar, M. D., Kurnaedi, D., Syam, S., & Muryanah, S. (2020). Pengelola Data Stok Gudang Di Pt.Power Line Menggunakan Java Netbeans Dan Mysql. *JIMTEK : Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Teknik*, 1(1), 34–44.
- Ismai. (2020). Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Cafetaria NO Caffe di TAnjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan MySQL. *Jurnal Tikar*, 1(2), 192–206.

- https://ejurnal.universitaskarimun.ac.id/index.php/teknik_informatika/article/download/153/121
- Melandri, D. F., & Yulina, S. (2021). *Rancang Bangun Sistem E-Commerce pada Toko Pakaian menggunakan Metode Prototype (Studi Kasus : Toko Pakaian Richsunday Pekanbaru)*. November, 147–157.
- Mohammad Adam Setioardi. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Barang Inventaris Berbasis Web Di SMAN 24 Kabupaten Tangerang. *moJutis (Jurnal Teknik Informatika)*, 7(1), 29–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.33592/jutis.v8i2.1107>
- Nurhalim Habibie. (2022). *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam Terhadap Keefektifan Siswa/I Dalam Menghafal Doa Sehari-Hari*.
- Nurhayati, A. N., Josi, A., & Hutagalung, N. A. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dan Pembelian Barang Pada Koperasi Kartika Samara Grawira Prabumulih. *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 7(2), 13–23. <https://doi.org/10.34010/jati.v7i2.490>
- Nurul Huda, Ir. Fariani Hermin Indiyah, M.T., Ratna Widiyati, S.Si., M. K. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Pendataan Persediaan Barang untuk Proses Stock Opname Menggunakan Barcode Berbasis Android pada Perusahaan Manufaktur. *Ilmu Komputer dan Aplikasi*, Vol 1 No 1, 23–32.
- Omar Pahlevi, Astriana, M., & Khoir Miftahul. (2018). Sistem Informasi Inventori Barang Menggunakan Metode Object Oriented Di Pt. Livaza Teknologi Indonesia Jakarta. *Jurnal PROSISKO*, 5(1).
- Purba, M. M., & Rahmat, C. (2021). Perancangan Sistem Informasi Stok Barang Berbasis Web di PT. Mahesa Cipta. *JSI (Jurnal sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 8(2), 123–158.
- Rahmawati, D. (2020). *Perancangan Sistem E-Learning Berbasis Responsive Web Di Universitas Islam Syeikh Yusuf Tangerang*. 8(1), 41–56.
- Ramadhani, M. L. S. R. (2021). Rancang Bangun Sistem Penjualan Dengan Metode Prototype Berbasis Web. *9th Applied Business and Engineering Conference*, 1–11.
- Saraswati, N. W. S., & Dinata, I. N. Y. C. (2018). APLIKASI MANAJEMEN INVENTORY PADA ROTIKU BAKERY BERBASIS WEBSITE. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 4(2). <https://doi.org/10.36002/jutik.v4i2.545>
- Septiyana, D., & Hakim, G. P. N. (2018). PENERAPAN FUZZY TOPSIS UNTUK PEMILIHAN PEMASOK PADA DEPARTEMEN SUPPLY CHAIN DI PERUSAHAAN PENGOLAHAN AIR KABUPATEN TANGERANG. *Journal Industrial Manufacturing*, 3(2). <https://doi.org/10.31000/jim.v3i2.827>
- Sriwana, I. K., Christia, M. L., Ellytasia, E., & Chandiawan, G. (2019). Perancangan Sistem Informasi Inventory Pt. Abc. *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*, 6(1). <https://doi.org/10.24912/jitiuntar.v6i1.3019>
- Stevany, R., Hidayat, T., & Agustine, D. (2018). Perancangan Sistem Informasi Management Inventory Pada PT . Adiperkasa Anugrah Pratama Berbasis Web. *Jutis*, 6(2), 95–102.
- Sucipto, S. (2017). Perancangan Active Database System pada Sistem Informasi Pelayanan Harga Pasar. *INTENSIF*, 1(1), 35. <https://doi.org/10.29407/intensif.v1i1.562>
- Sutanto, P. H. (2019). Perancangan System Stok Barang Di Warehouse Berbasis Web. *Jusikom : Jurnal Sistem Komputer Musirawas*, 4(1). <https://doi.org/10.32767/jusikom.v4i1.409>
- Utami, N. F. (2018). Sistem Informasi Inventori Barang PT. Tissan Nugraha Globalindo Berbasis Web Publikasi Ilmiah. *Sistem Informasi Inventori Barang Pt. Tissan Nugraha Globalindo Berbasis Web*.