

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI INVENTARIS BARANG MENGGUNAKAN METODE AGILE DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN BINA PUTERA NUSANTARA

Manda Puad Sidik^{1*}, Agus Supriatman², Teguh Ikhlas Ramadhan³

^{1,2,3}Universitas Perjuangan, Jl.Peta No.177, Kahirupan, Kec.Tawang, Tasikmalaya

Received: 1 Mei 2024

Accepted: 31 Juli 2024

Published: 7 Agustus 2024

Keywords:

Inventaris, Agile, System Usability Scale (SUS), Sistem Informasi

Correspondent Email:

mandadragneel@gmail.com

Abstrak. Pada saat ini, masih terdapat beberapa lembaga pendidikan di negara kita yang belum memiliki sistem informasi inventaris barang. Hal ini menyebabkan ketidakefektifan dalam pengelolaan inventaris, sehingga diperlukan sebuah sistem yang dapat mengatasi permasalahan ini. Inventaris Barang pada Sekolah Menengah Kejuruan Bina Putera Nusantara Tasikmalaya saat ini masih menggunakan pendataan manual tulis tangan di buku sehingga kurang efektif dan efisien. Tujuan penelitian ini akan merancang dan membangun sistem informasi inventaris barang, yang dimana pada perancangan dan pembangunannya akan mengimplementasikan tahapan-tahapan dalam metode *Agile development* yaitu dimulai dengan perencanaan, analisis dan desain, *Assembling*, *Coding*, *Testing*, dan *release*. metode pengujian *system usability scale*(SUS) juga dilakukan untuk memastikan seberapa efektif dan efisien dalam membantu user. Kualitas *System Usability Scale* (SUS) dianggap baik jika skor di atas 68. Pada hasil perhitungan sistem informasi inventaris barang SMK BPN ini memperoleh nilai rata-rata 72,75 yang berarti termasuk dalam kategori “Good”.

Abstract. Currently, there are still several educational institutions in our country that do not have an inventory information system. This causes ineffectiveness in inventory management, so a system is needed that can overcome this problem. Goods Inventory at the Bina Putera Nusantara Tasikmalaya Vocational High School currently still uses handwritten manual data collection in books so it is less effective and efficient. The aim of this research is to design and build a goods inventory information system, which in the design and construction will implement the stages in The Agile development method starts with planning, analysis and design, *Assembling*, *Coding*, *Testing*, and *release*. The system usability scale (SUS) testing method is also carried out to ensure how effective and efficient it is in helping users. The quality of the System Usability Scale (SUS) is considered good if the score is above 68. In the calculation results of the BPN Vocational School goods inventory information system, the average score was 72.75, which means it is included in the "Good" category.

1. PENDAHULUAN

Saat ini, kemajuan teknologi terus meningkat dengan cepat, terutama dalam penggunaan komputer di berbagai bidang seperti perusahaan, industri, dan pemerintahan. Sistem komputerisasi menjadi metode untuk meningkatkan akurasi, relevansi, dan ketepatan

waktu informasi yang dapat digunakan untuk mendukung pengambilan keputusan.

Saat ini, banyak institusi pendidikan di negara kita belum memiliki sistem informasi inventaris barang. Hal ini menyebabkan ketidakefektifan dalam pengelolaan inventaris, sehingga diperlukan sebuah sistem yang dapat mengatasi

permasalahan ini. Mencatat dan mengelola data persediaan barang adalah bagian dari aktivitas inventarisasi, yang dilakukan untuk mengatur persediaan barang milik suatu organisasi. Namun, sistem ini belum menerima perhatian serius sehingga manfaat dan pentingnya inventarisasi barang belum sepenuhnya terungkap. Padahal, pengelolaan inventaris barang yang efektif dapat memberikan kontribusi besar terhadap kelancaran dan keberhasilan kegiatan organisasi seperti sekolah.

SMK BPN Tasikmalaya adalah sekolah yang berada di Kota Tasikmalaya yang beralamat di Jl. Sukarindik No. 63A. SMK Negeri BPN Tasikmalaya mempunyai visi untuk berkembang menjadi pusat pelatihan kejuruan yang unggul yang menghasilkan kerja yang bermoral, terampil, mandiri, berpengalaman, berdaya saing global dan sadar lingkungan yang menekankan penguasaan keterampilan teknis, tanggung jawab moral dan kepedulian sosial. Inventaris Barang pada SMK BPN Tasikmalaya saat ini masih menggunakan pendataan manual tulis tangan di buku sehingga kurang efektif dan efisien.

Dalam penelitian sebelumnya, oleh [1] dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Data Barang Pada PT.Andalas Berlian Motors” sistem yang diciptakan dapat mengatasi masalah-masalah seperti pengelolaan manual data inventaris, penyajian data yang tidak efisien dan akurat, serta kurangnya efisiensi dalam penggunaan waktu.

Dalam penelitian lainnya, oleh [2] dengan judul “Perancangan Aplikasi *Inventory* Barang *Materials* Dan *Product*”. Menjelaskan bahwa aplikasi yang dibuat bertujuan untuk dapat memudahkan admin dalam pembuatan laporan pemasukan, pengeluaran dan laporan dokumentasi barang.

Dalam Penelitian lainnya, oleh [3] dengan judul “Sistem Informasi Inventaris Sarana dan Prasarana Berbasis Web Universitas Andi Djemma”. Dalam sistem inventaris yang diterapkan oleh Universitas Andi Djemma,

masih kurangnya informasi mengenai sarana dan prasarana sistem yang dikelola, yang saat ini masih bersifat manual dan sistem belum lengkap, sehingga efektifitas informasi yang dikelola berkurang, informasi yang tidak akurat karena keterbatasan sistem. Sehingga dibuatkanlah sistem informasi inventaris sarana dan prasarana berbasis web yang bertujuan untuk memudahkan pengumpulan informasi sarana dan prasarana untuk pengelolaan data yang lebih efisien.

Berdasarkan penelitian sebelumnya di atas, peneliti kemudian melakukan penelitian tugas akhir dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Inventaris Pengelolaan Barang Menggunakan Metode *Agile* di Sekolah Menengah Kejuruan Bina Putera Nuasantara” Sistem yang akan dibangun ini secara umum bertujuan untuk memudahkan staf dalam melakukan proses mencatat data barang, mengelola data barang, dan menyimpan barang yang ada di SMK BPN TASIKMALAYA dan kemudian data tersebut diolah menjadi laporan data barang inventaris.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari kumpulan komponen-komponen sistem, yaitu perangkat lunak, perangkat keras, dan brainware yang mengolah informasi menjadi keluaran yang berguna untuk mencapai tujuan tertentu dalam suatu organisasi sebagai dasar penelitian. [4]

2.2 Inventaris

Inventaris adalah kegiatan mengorganisasikan barang atau mencatat barang atau bahan yang ada secara akurat. Tujuan dari inventaris adalah untuk memudahkan pelaksanaan tindakan pemantauan atau pengendalian dan dalam penggunaan barang serta dalam evaluasi pemeliharaan dan penghematan tanggung jawab perusahaan. [5]

2.3 *Agile*

Agile Software Development adalah metodologi perangkat lunak yang didasarkan

pada proses kerja berulang, di mana tujuh aturan dan solusi yang disepakati diterapkan secara terorganisir dan terstruktur melalui kolaborasi dengan masing-masing tim. [6]

2.4 Flowchart

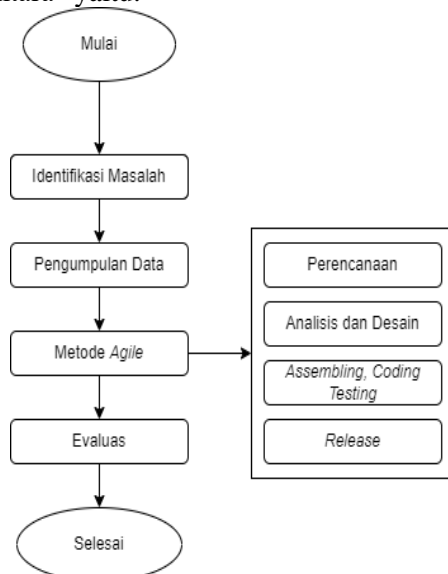
Flowchart atau diagram alur adalah representasi simbolis dari suatu algoritma atau prosedur untuk memecahkan suatu masalah. Diagram alur memungkinkan pengguna untuk memeriksa bagian-bagian dari analisis masalah yang dilupakan oleh tim proyek. [7]

2.5 Activity Diagram

Activity diagram adalah deskripsi rinci dari diagram use case dimana setiap keadaan merupakan tindakan (*action-state*) dan transisi dipicu oleh tindakan (*action*) yang dilakukan oleh keadaan sebelumnya dan biasanya digunakan untuk menunjukkan urutan dari state-state.

3. METODE PENELITIAN

Tahapan metode penelitian dilakukan dalam “Rancang Bangun Sistem Informasi Inventaris Barang Menggunakan Metode *Agile* Di Sekolah Menengah Kejuruan Bina Putera Nusantara” yaitu:



Gambar 1. Alur Penelitian

3.1. Identifikasi Masalah

Tahap pertama yang dilakukan adalah identifikasi masalah, dimana pada tahapan ini memuat tentang Inventaris Barang Di SMK Bina Putera Nusantara yang penyimpanan berkasnya masih disimpan di lemari serta pencatatan data dan pembuatan laporan nya masih dilakukan secara manual yang mana hal tersebut memiliki potensi yang besar mengalami kerusakan, kehilangan dan kesalahan perhitungan data. Tujuan dari identifikasi masalah ini adalah untuk menganalisa permasalahan yang ada dan sedang dialami.

3.2 Pengumpulan data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan untuk informasi dan masukan penelitian dengan menggunakan data primer dan sekunder, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diantaranya :

1) Studi literatur

Merupakan metode pengumpulan data dari buku, majalah dan sumber bacaan lainnya. Metode ini diterapkan dengan mencari, membaca dan membandingkan penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan perancangan sistem informasi inventaris barang.

2) Wawancara

Merupakan sebuah metode yang dilakukan membuat tanya jawab terhadap narasumber yang berkaitan dengan pokok bahasan dengan tujuan memperoleh informasi yang diperlukan bagi peneliti, sehingga mengurangi kesalahan informasi yang diterima dan juga memperoleh hasil informasi yang benar. Umumnya metode ini digunakan sebelum melakukan kegiatan perancangan sistem informasi inventaris barang di SMK Bina Putera Nusantara.

3) Observasi

Observasi merupakan pengumpulan informasi langsung menuju ke lapangan yang diteliti. Tujuan observasi ini adalah untuk mengetahui situasi dan keadaan dimana peneliti mencari informasi. Penelitian dilakukan pada SMK Bina Putera Nusantara.

3.3 Metode Agile

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *agile software development* yang berdasarkan proses kerja berulang, dimana aturan dan solusi yang disepakati diimplementasikan secara terorganisir dan terstruktur dalam kolaborasi antar tim.



Gambar 2. *agile method*

Sumber: Jurnal Sistem Informasi Manajemen Perangkat Elektronik Berbasis Web [8]

Adapun tahapan dari Metode *Agile*, yaitu:

1) Perencanaan

Tahapan pertama yang dilakukan adalah perencanaan. Fase perencanaan ini merupakan fase dimana tim pengembangan dan klien menentukan fungsi-fungsi yang nantinya akan diberikan pada sistem berdasarkan kebutuhan sistem dan kegunaan masing-masing fungsi.

2) Analisis dan Desain

Unified Modeling Language (UML) digunakan untuk memodelkan sistem pada tahap kedua, yang mencakup analisis dan desain, sehingga mempermudah pengerjaan tahap berikutnya.

3) *Assembling, Coding, Testing*

Pada tahap Ini adalah tahap analisis dan desain lanjutan yang berfokus pada perancangan perangkat keras dan perangkat lunak. Keduanya melalui tahap pengujian untuk menentukan jaringan, perangkat lunak, dan perangkat keras.

4) *Release*

Tahapan Terakhir, sistem informasi dipublikasikan agar sistem dapat digunakan

dan dapat di akses di semua *browser* sesuai dengan yang diharapkan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Pengumpulan Data

Berdasarkan data yang diperoleh selama observasi dan wawancara terhadap proses inventarisasi barang di SMK BPN Tasikmalaya, dapat disimpulkan bahwa seluruh proses di SMK BPN Tasikmalaya masih dilakukan secara manual. Keadaan ini menimbulkan berbagai kekurangan dan memperbesar kemungkinan terjadinya masalah. Selain itu, penyimpanan berkas, pencatatan dan pelaporan menjadi perhatian dan dapat ditingkatkan dengan sistem informasi inventarisasi karena informasi ini penting bagi sekolah.

4.2 Perencanaan

Dalam proses perancangan, peneliti memilih perangkat keras dan perangkat lunak pendukung. Langkah ini mempunyai peran penting dalam menentukan kebutuhan seluruh sistem.

1) Perangkat Keras

Untuk Menjalankan Sistem Informasi Inventaris Barang SMK BPN ini memerlukan komputer dengan spesifikasi sebagai berikut:

Processor : Intel(R) Core(TM) i3-7020U CPU
@ 2.30GHz 2.30 GHz

RAM : 4 GB (*GigaBytes*).

2) Perangkat Lunak

Berikut software yang diperlukan untuk menggunakan sistem informasi inventaris barang SMK BPN:

Sistem operasi: Windows 10
Library
PHP versi 7.5 dan XAMPP versi 3.2.4.

3) Kebutuhan Sistem

Peneliti mengarahkan wawancara dengan staf untuk mencari tahu permasalahan yang mereka hadapi dan mencari jawaban atas permasalahan tersebut. Untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti merangkum semua kebutuhan sistem yang diperlukan dalam aplikasi Sistem informasi SMK BPN, yaitu:

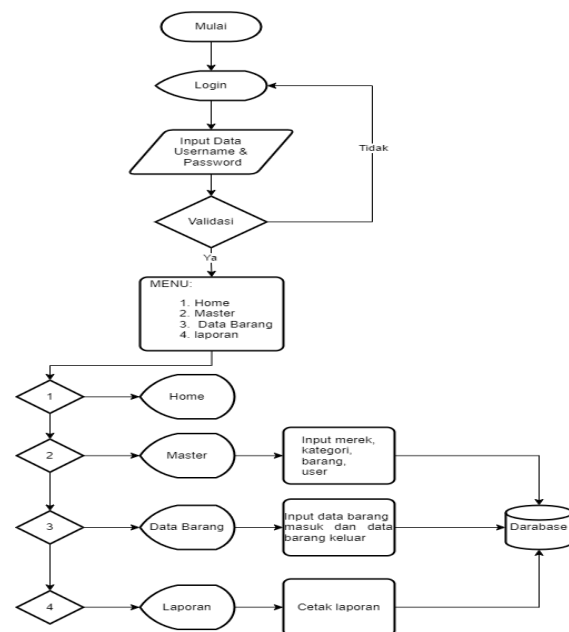
1. Kebutuhan sistem informasi berisi halaman *dashboard*, *menu*, *master*, data barang, dan laporan.
2. Kebutuhan sistem informasi berisi juga halaman merek, kategori, barang, *user*, barang masuk, barang keluar, laporan barang masuk, laporan barang keluar, dan laporan jumlah barang.
3. Fungsi kebutuhan sistem harus mempunyai tambah data, edit data, hapus data, dan cetak data.
4. *User* harus terlebih dahulu *login* menggunakan akun *admin* yang telah diberikan oleh pengembang untuk dapat menambahkan *user* baru dan mengelola aplikasi.

4.3 Analisis dan Desain

Pada fase ini peneliti membuat rancangan dan analisis yang sistematis untuk memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dijelaskan di atas. Pada fase ini peneliti menganalisis sistem yang ada saat ini dan sistem baru yang dibuat dengan menerapkan sistem yang dibuat dengan *flowchart* dan *Unified Modeling Language (UML)*.

1) Flowchart Sistem

Flowchart atau yang sering disebut sebagai diagram alir adalah sebuah jenis diagram yang menggambarkan algoritma atau langkah-langkah instruksi yang disusun secara berurutan dalam suatu sistem. Dari *flowchart* sistem yang dirancang akan terlihat alur yang akan dibuat pada Aplikasi Inventaris Barang di Sekolah Menengah Kejuruan Bina Putera Nusantara dengan menggunakan bahasa *PHP* dan *MySQL*.

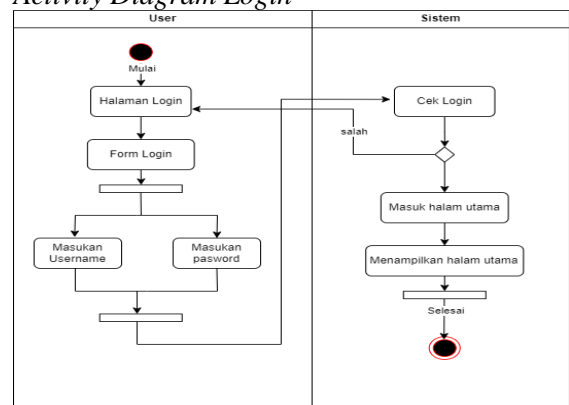


Gambar 3. Flowchart Sistem Inventaris

2) Activity Diagram

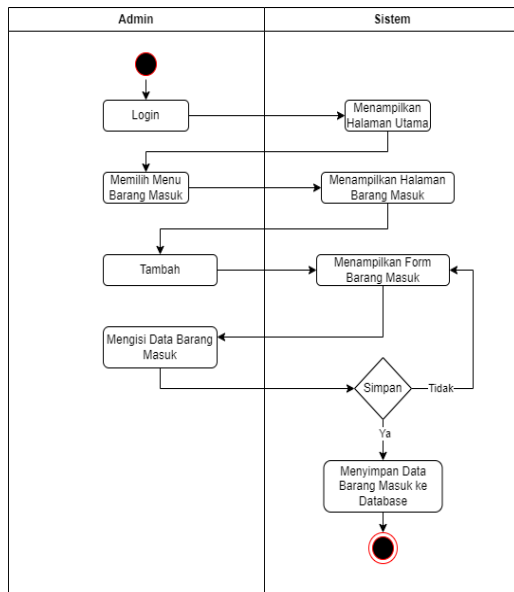
Activity Diagram berfungsi sebagai cara untuk memodelkan event – event yang terjadi dalam sebuah *Use Case Diagram*. Diagram ini menjelaskan bagaimana user dalam mengelola dan mengoperasikan website secara keseluruhan. Adapun *Activity Diagram* pada aplikasi Sistem Informasi Inventaris Barang SMK Bina Putera Nusantara digambarkan sebagai berikut:

a. Activity Diagram Login



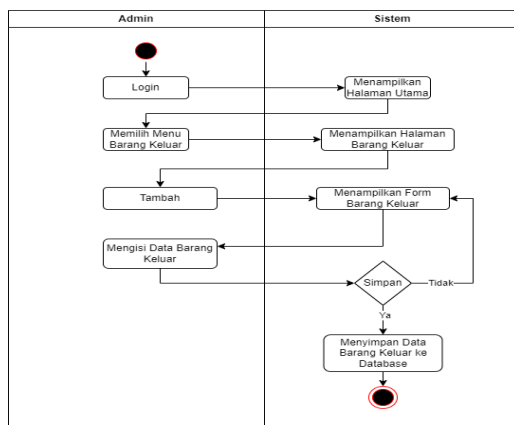
Gambar 4. Activity Diagram Login

b. Activity Diagrama Barang Masuk



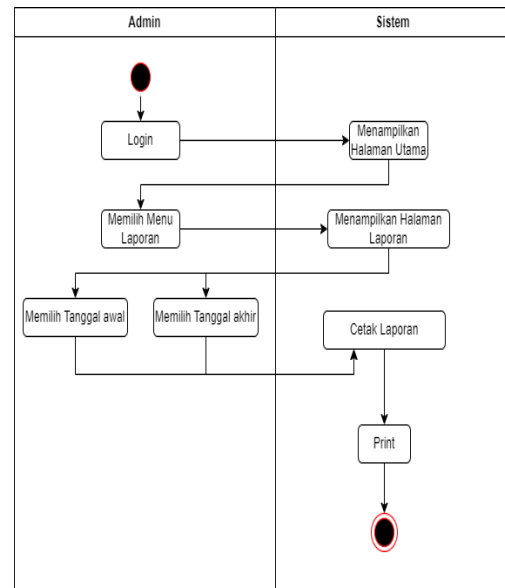
Gambar 5. Activity Diagram Barang Masuk

c. Activity Diagram Data Barang Keluar



Gambar 6. Activity Diagram Kelola Barang Keluar

d. Activity Diagram Cetak Laporan

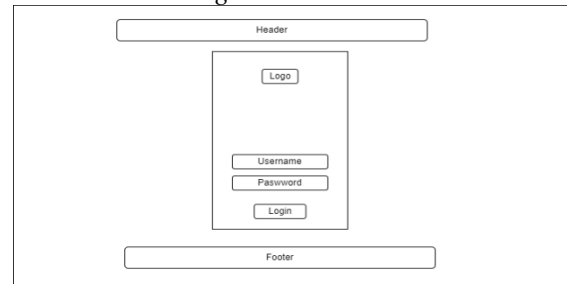


Gambar 7. Activity Diagram Cetak Laporan

3) Desain Antarmuka

Pada tahap ini perancangan sistem yang dilakukan adalah membuat desain antarmuka yang dimana desain tersebut meliputi *back-end* dan *front-end* sistem inventaris barang SMK BPN yang akan di bangun.

a. Halaman Login



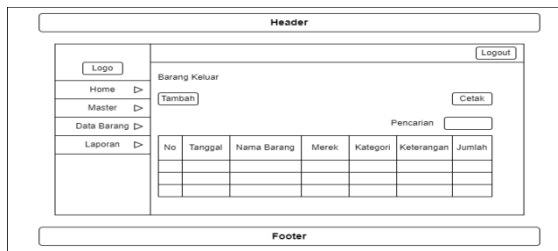
Gambar 8. Halaman Login

b. Halaman Barang masuk

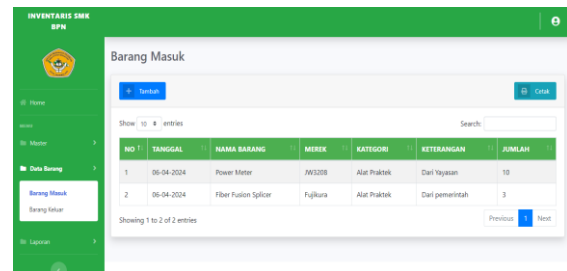


Gambar 9. Halaman Barang Masuk

c. Halaman Barang Keluar



Gambar 9. Halaman Barang Keluar



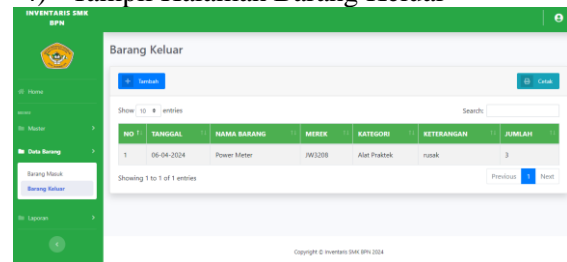
Gambar 13. Tampilan Halaman Barang Masuk

d. Halaman Cetak Laporan



Gambar 10. Halaman Cetak Laporan

4) Tampil Halaman Barang Keluar

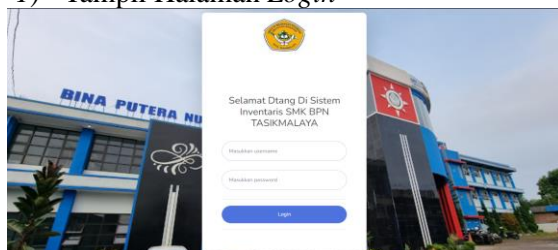


Gambar 14. Tampilan Halaman Barang Keluar

4.4 Implementasi Sistem

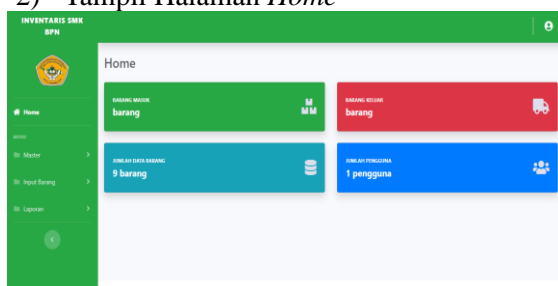
Pada tahap implementasi sistem, perhatian utama akan difokuskan pada penerapan antarmuka grafis atau tampilan aplikasi.

1) Tampil Halaman Login



Gambar 11. Tampilan Halaman Login

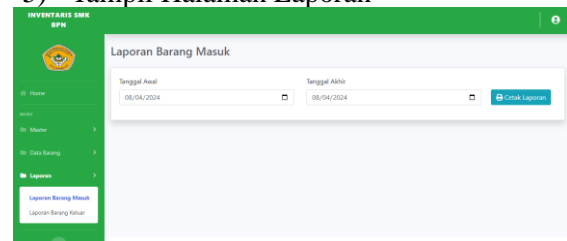
2) Tampil Halaman Home



Gambar 12. Tampilan Halaman Home

3) Tampil Halaman Barang Masuk

5) Tampil Halaman Laporan



Gambar 15. Tampilan Halaman Laporan

4.5 Pengujian System Usability Scale (SUS)

Sistem Usability Scale (SUS) menentukan seberapa mudah sistem informasi digunakan oleh pengguna dan seberapa puas pengguna dengan pengalaman mereka. Proses evaluasi dilakukan menggunakan skala penilaian 1–5, yaitu "Sangat Tidak Setuju", "Tidak Setuju", "Netral", "Setuju", dan "Sangat Setuju". Proses perhitungan skor Sistem Usability Scale (SUS) adalah sebagai berikut:

- Untuk pertanyaan ganjil, skor responden dikurangi 1.
- Untuk pertanyaan genap, 5 dikurangi skor responden.
- Skala dari semua nilai dimulai dari 1 sampai 5, dengan 5 adalah respon yang paling positif.
- Jumlahkan seluruh respon dari masing-masing pengguna dan dikalikan dengan 2.5.

Pengujian ini dilakukan dengan memberikan pertanyaan *System Usability Scale (SUS)* kepada 10 responden pada Sekolah SMK BPN.

Tabel 1. Pertanyaan *System Usability Scale (SUS)*

No.	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan.
4	Saya pikir saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan fitur ini.
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.
6	Saya rasa tampilan pada aplikasi ini terlalu kompleks.
7	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.
9	Saya merasa dengan adanya sistem informasi inventaris barang ini membantu dalam proses pencatatan dan pendataan barang di SMK BPN Tasikmalaya.
10	Saya merasa tidak yakin dapat menggunakan aplikasi ini.

Berikut data hasil pengujian kuisioner *System Usability Scale (SUS)*:

Tabel 2. Nilai pengisian kuisioner *System Usability Scale (SUS)*

Responden	Nomer Pertanyaan									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Responden 1	5	2	5	4	5	4	4	2	5	2
Responden 2	5	2	5	2	4	1	4	1	5	2
Responden 3	4	2	4	2	4	2	3	2	4	2
Responden 4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3
Responden 5	4	3	4	2	4	3	3	2	4	2
Responden 6	4	3	5	3	5	3	4	2	5	2
Responden 7	4	2	5	2	5	4	4	2	5	2
Responden 8	3	2	4	3	4	3	4	2	4	2
Responden 9	4	2	4	2	5	3	5	2	4	2
Responden 10	5	1	4	4	4	3	4	3	5	1

Setelah didapat hasil pengujian melalui kuisioner dari 10 responden maka data diolah dan di hitung dengan berdasarkan aturan perhitungan skor *System Usability Scale (SUS)*.

Tabel 3. Nilai hasil perhitungan *System Usability Scale (SUS)*.

Responden	Nomer Pertanyaan									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Responden 1	4	3	4	1	4	1	3	3	4	3
Responden 2	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3
Responden 3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
Responden 4	2	2	3	1	2	2	3	1	3	2
Responden 5	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3
Responden 6	3	2	4	2	4	2	3	3	4	3
Responden 7	3	3	4	3	4	1	3	3	4	3

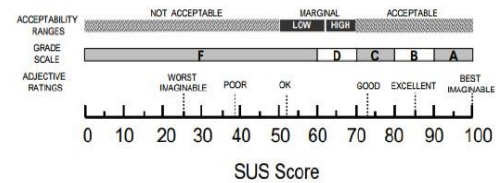
Responden 8	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3
Responden 9	3	3	3	3	4	2	4	3	3	3
Responden 10	4	4	3	1	3	2	3	4	4	4

Tabel 4. Total nilai hasil perhitungan *System Usability Scale (SUS)*

Responden	Total	Skor SUS
Responden 1	30	75
Responden 2	35	87,5
Responden 3	29	72,5
Responden 4	21	52,5
Responden 5	27	67,5
Responden 6	30	75
Responden 7	31	77,5
Responden 8	27	67,5
Responden 9	31	77,5
Responden 10	30	75
Total	291	727,5

Setelah skor dari setiap responden telah diketahui, langkah selanjutnya adalah menghitung rata-rata skor dengan cara menambahkan semua hasil skor tersebut kemudian dibagi dengan jumlah responden.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} = \frac{727,5}{10} = 72,75$$



Gambar 75. Penilaian *System Usability Scale (SUS)*. Sumber: *System Usability Scale (SUS) score* [2]

Pada hasil perhitungan sistem informasi inventaris barang SMK BPN ini memperoleh nilai rata-rata 72,75 yang berarti termasuk dalam kategori “Good”.

5. KESIMPULAN

pada penelitian ini, sistem informasi inventaris barang SMK BPN telah dikembangkan menggunakan sukses. pada pengembangannya, berbagai tahapan, mulai dari perancangan sampai implementasi sistem, sudah dilewati dengan baik. Berikut adalah kesimpulan yang bisa diambil dari penelitian ini:

Dalam perancangan sistem informasi inventaris barang SMK BPN telah berhasil mengimplementasikan tahapan-tahapannya perancangannya dengan menggunakan metode *agile software development*. Sehingga dapat menghasilkan sistem informasi yang berkualitas dalam waktu yang singkat.

1. Pengembangan sistem informasi inventaris barang ini bertujuan untuk mempermudah pengelolaan barang di SMK BPN Tasikmalaya. Fitur-fitur yang dimiliki oleh sistem informasi ini yaitu mengelola data barang seperti mencari, menambah, mengedit, menghapus, dan mencetak laporan.
2. Dalam pengujian melalui kuisioner *System Usability Scale (SUS)* pada sistem informasi inventaris barang SMK BPN kepada 10 responden memperoleh nilai rata-rata 72,75 yang berarti masuk ke dalam kategori “Good”. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna dapat dengan mudah mengelola data barang yaitu proses barang masuk dan barang keluar dengan bantuan aplikasi sistem informasi inventaris barang yang telah dibangun.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Kontribusi dan dukungan dari kalian sangat berarti untuk suksesnya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] John W. Creswell, *Research Design*. 2014.
- [2] B. Sunaryo, M. I. Rusydi, A. Manab, A. Luthfi, . R., and T. Septiana, "Sistem Informasi Manajemen Perangkat Elektronik Berbasis Web," *J. Nas. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 75–82, 2016, doi: 10.25077/teknosi.v2i1.2016.75-82.
- [3] H. Handayani, K. U. Faizah, A. Mutiara Ayulya, M. F. Rozan, D. Wulan, and M. L. Hamzah, "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," *J. Test. dan Implementasi Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 29–40, 2023.
- [4] I. M. Widiarta, Y. Mulyanto, and A. Sutrianto, "Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Menggunakan Metode Agile Software Development (Studi Kasus Toko Nada)," *Digit. Transform. Technol.*, vol. 3, no. Maret, p. 20, 2023.
- [5] Reza Guna Wibawa, "Lembar Pengesahan Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Inventaris Aset Barang Di Sekolah Dasar Negeri Sukapura Kota Bandung," 2021.
- [6] R. D. Waskita, "Perancangan Aplikasi Sistem Inventory Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Development di PT Datacomm Diangraha Artikel Ilmiah Diajukan kepada," no. 672016281, pp. 1–18, 2021.
- [7] R. T. Aldisa and A. I. Kushartanto, "The Agile Development Methodology with Data Search to Design a Website-Based Mail Management Information System," *Int. J. Inf. Syst. Technol.*, vol. 6, no. 4, pp. 512–516, 2022.
- [8] F. Safnita, "Fakultas Teknik Universitas Islam Riau Universitas Islam Riau," p. 80, 2022.
- [9] V. Q. Putri, J. S. Informasi, F. I. Komputer, U. Indo, and G. Mandiri, "Website Menggunakan Metode Prototype Pada Smp Negeri 24," vol. 4, no. 2006, pp. 7–11, 2021.
- [10] H. D. Nugroho, "Pengembangan Sistem Informasi Inventaris Barang Berbasis Website Di Smk Piri 2 Yogyakarta," 2018.
- [11] S. Rahayu, "Tugas Akhir Aplikasi Inventaris Barang Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kota Bogor Berbasis Web," 2019.
- [12] rahayu deny danar dan alvi furwanti Alwie, A. B. Prasetyo, R. Andespa, P. N. Lhokseumawe, and K. Pengantar, "Tugas Akhir Tugas Akhir," *J. Ekon. Vol. 18, Nomor 1 Maret201*, vol. 2, no. 1, pp. 41–49, 2020.