

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI
INVENTARIS PADA USAHA DAGANG PUTRA MARIYO**



**Disusun sebagai salah satu syarat memperoleh Gelar Strata I
pada Jurusan Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika**

**Oleh:
ALVIAN HARISNUR
L200170132**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN


**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI
INVENTARIS PADA USAHA DAGANG PUTRA MARIYO**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh :

ALVIAN HARISNUR
L200170132

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh : Dosen Pembimbing



Dedi Gunawan, S. T., M. Sc., Ph. D.

NIK. 1305

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI
INVENTARIS PADA USAHA DAGANG PUTRA MARIYO

OLEH
ALVIAN HARISNUR
L200170132

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Sabtu, 22 Januari 2022
dan dinyatakan memenuhi syarat

Dewan Penguji :


1. Dedi Gunawan, S. T., M. Sc., Ph. D.
(Ketua Dewan Penguji)
2. Endang Wahyu Pamungkas, S. Kom., M. Kom.
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Maryam, S. Kom., M. Eng.
(Anggota II Dewan Penguji)



(.....)
(.....)
(.....)

Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika




Mugiyatna, S. T., M. Sc., Ph. D.
NIK. 881

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 1 Februari 2022

Penulis



ALVIAN HARISNUR

L200170132

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI INVENTARIS PADA USAHA DAGANG PUTRA MARIYO

Abstrak

Kemajuan teknologi seperti saat ini memungkinkan pencatatan data barang dapat dilakukan dengan menggunakan sebuah sistem agar proses pengelolaannya lebih mudah. Usaha Dagang Putra Mariyo merupakan sebuah usaha yang menjual kayu sebagai bahan bangunan dengan berbagai jenis dan ukuran. Pengolahan data barang masuk dan keluar pada usaha tersebut hanya dengan menyalin data barang kedalam buku sehingga sering terjadi permasalahan seperti hilangnya data dalam proses pengolahannya. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah sistem untuk mengatasi permasalahan tersebut. Sistem ini dikembangkan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *Waterfall*. Selanjutnya sistem akan dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, *framework CodeIgniter* serta MySQL sebagai database server. Untuk mengetahui kehandalan sistem, pengujian sistem informasi menggunakan *black box testing* yang mana memfokuskan pada keperluan fungsional dari sistem. Hasil *black box testing* menunjukkan persentase error sebesar 0%. *System Usability Scale* dilakukan untuk mendapatkan respon dari pengguna yang melakukan percobaan terhadap sistem yang telah dikembangkan. Skor akhir SUS yang diperoleh adalah 70,1 yang berarti sistem berada pada tingkatan "good" dan sudah layak untuk digunakan.

Kata kunci : inventori, *website*, sistem informasi.

Abstract

Technological advances such as these now allow data recording of goods to be done using a system to make the management process easier. Putra Mariyo Trading Business is a business that sells wood as a building material of various types and sizes. Data processing of incoming and outgoing goods in this business is only by copying goods data into books so that problems often occur such as loss of data in the processing process. Therefore, we need a system to solve these problems. This system was developed using the Waterfall software development method. Furthermore, the system will be built using the PHP programming language, CodeIgniter framework and MySQL as the database server. To determine system reliability, this information system testing uses black box testing which focuses on the functional requirements of the system. The results of black box testing show the error percentage is 0%. The System Usability Scale is used to get responses from users who are experimenting with the system that has been developed. The final SUS score obtained is 70.1 which means the system is at the "good" level and feasible to use.

Keywords: inventory, website, information system.

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini sangat bermanfaat karena dapat membantu seseorang dalam menyelesaikan pekerjaannya (Soegoto & Palalungan, 2020). Teknologi informasi yang berkembang pesat membuat pengaksesan informasi maupun data yang tersedia menjadi lebih cepat, efektif dan efisien. Pemanfaatan teknologi tersebut terbukti sangat membantu pekerjaan seseorang dalam mengolah suatu data misalnya data inventori barang karena data tersebut dapat tertata dengan lebih baik.

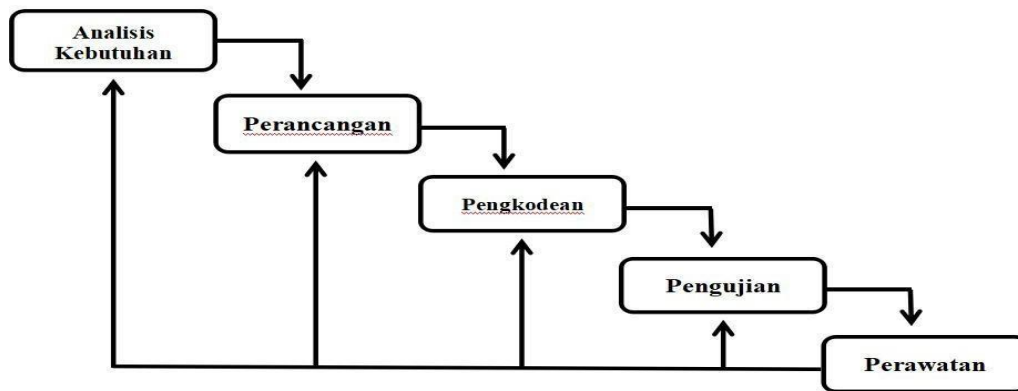
Usaha Dagang Putra Mariyo merupakan usaha yang menjual kayu sebagai bahan bangunan dengan berbagai jenis dan ukuran. Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik Usaha dagang Putra Mariyo, didapatkan informasi bahwa dalam pengolahan data barang masuk dan keluarnya masih dengan cara yang sederhana yakni hanya dengan menyalin laporan dari nota kedalam buku catatan. Hal tersebut sangat beresiko karena catatan dalam buku tersebut rawan rusak bahkan hilang. Sistem pencatatan seperti itu sangatlah sederhana dan dengan sistem tersebut maka pemilik usaha dagang membutuhkan waktu yang lebih ketika ingin mengetahui persediaan barang.

Sistem informasi Inventaris merupakan sebuah sistem informasi yang digunakan untuk mengetahui jumlah barang yang ada pada gudang. Sistem informasi ini dikembangkan dengan bahasa pemrograman HTML, PHP, serta server basisdata MySQL. Perkembangan versi HTML dan PHP menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan perkembangan terkini adalah sebuah *website* dapat dikembangkan dengan berbagai fasilitas pengembangan *website* antara lain PHP, HTML5, CSS dan *javascript* (Supriyono et al., 2016). *CodeIgniter* digunakan untuk menghasilkan *framework* yang mampu meningkatkan kecepatan dalam pembuatan sistem informasi inventaris ini dibandingkan dengan pembuatan secara manual.

Seperti yang telah diuraikan diatas, pengolahan data barang pada Usaha Dagang Putra Mariyo masih dengan cara yang sederhana yakni dengan menyalin dari nota kedalam buku saja. Hal tersebut membuat penulis termotivasi untuk mengembangkan sebuah sistem informasi berbasis *website* yang memudahkan pemilik usaha dagang untuk mengolah data barang, transaksi pembeli serta laporan barang masuk dan keluar agar lebih cepat dan meningkatkan keakuratan data. Selain itu terdapat juga fitur untuk mencetak transaksi laporan barang masuk dan keluar yang telah dilakukan oleh pemasok dan konsumen.

2. METODE

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan sistem informasi inventaris pada Usaha Dagang Putra Mariyo adalah metode *waterfall*. Metode ini merupakan proses desain dalam mengembangkan perangkat lunak yang berurutan dan sistematis terlihat seperti aliran air terjun yang terdiri dari tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian dan pemeliharaan sistem (Saxena & Upadhyay, 2016).



Gambar 1. Metode *Waterfall*

2.1 Analisis Kebutuhan

Proses analisis kebutuhan adalah suatu proses yang dilakukan untuk mengumpulkan segala hal yang dibutuhkan untuk mengembangkan sebuah sistem. Analisis kebutuhan dalam pengembangan sistem informasi inventaris ini adalah dengan melakukan wawancara dengan pemilik usaha dagang secara langsung untuk mengumpulkan data barang (nama, jenis dan jumlah), data pemasok (nama, deskripsi, alamat dan nomor telepon), data konsumen (nama, alamat dan nomor telepon), nama dan jenis kayu serta menganalisis permasalahan pada Usaha Dagang Putra Mariyo. Kemudian pada tahapan ini membahas tentang kebutuhan fungsional dan nonfungsional.

2.1.1 Kebutuhan Fungsional

Satu-satunya aktor atau pengguna dalam sistem ini adalah seorang admin, sehingga kebutuhan fungsional dalam pengembangan sistem ini adalah sistem yang akan dikembangkan harus menghasilkan output sesuai dengan perintah yang telah diinputkan oleh admin. Sistem harus memproses perintah dari admin agar dapat melakukan aktivitas-aktivitas yang diantaranya adalah admin dapat melihat laporan

singkat (berisi data barang, pemasok, konsumen dan transaksi), admin dapat mengisikan data-data untuk transaksi barang masuk dan keluar, admin dapat memanager data-data terkait dengan usaha (barang, konsumen, pemasok, nama kayu dan jenis kayu), admin dapat menampilkan laporan transaksi serta barang masuk dan keluar, admin dapat mencetak laporan transaksi yang berisi laporan barang masuk dan barang keluar, admin dapat mengubah password akun dan admin dapat mengunduh backup database dari sistem.

2.1.2 Kebutuhan Nonfungsional

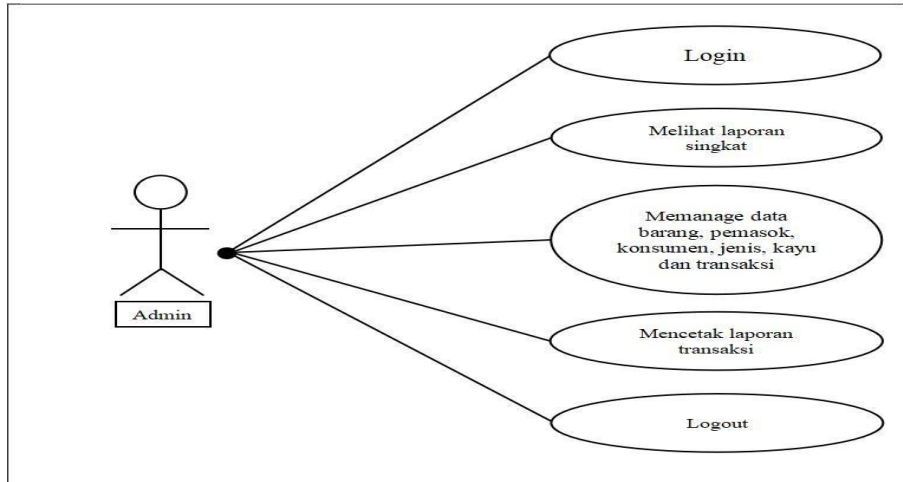
Terdapat 2 kebutuhan nonfungsional yaitu perangkat keras maupun perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengembangkan sistem ini. Perangkat keras yang digunakan antara lain laptop, *Processor AMD Ryzen 5* dengan RAM 8GB (untuk user minimal menggunakan *Processor intel i3* dengan RAM 4GB) dan mouse. Sedangkan perangkat lunak yang dibutuhkan yakni sistem operasi Windows 10, xampp yang mencakup *MySQL* serta *apache*, web browser serta *framework CodeIgniter*. Sistem informasi ini dikembangkan dengan basis website dan memerlukan jaringan internet untuk mengaksesnya.

2.2 Perancangan Desain

Setelah semua yang diperlukan telah terpenuhi maka proses selanjutnya adalah perancangan desain yang dirancang dengan diagram Unified Modelling Language (UML) yang meliputi *use case diagram*, *activity diagram* dan *Entity Relation Diagram*.

2.2.1 Use Case Diagram

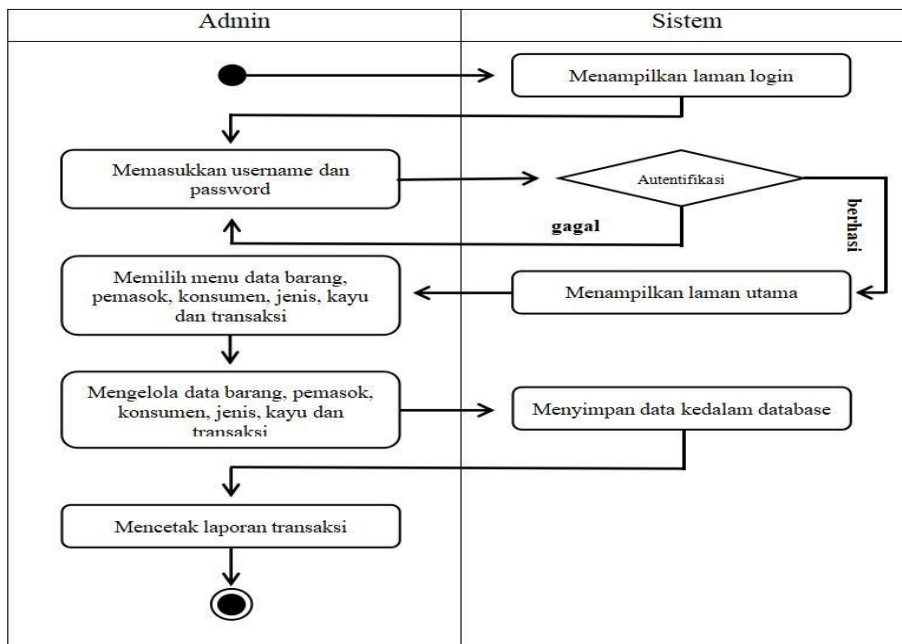
Use Case Diagram merupakan gambaran sebuah interaksi antara sistem dengan lingkungannya yakni unit atau actor. Tahap ini mendiskripsikan tentang apa yang dilakukan oleh sistem tapi tidak mendeskripsikan bagaimana sistem tersebut melakukannya (Effendi & Noviansyah, 2018).



Gambar 2. Use Case Diagram

2.2.2 Diagram Aktivitas

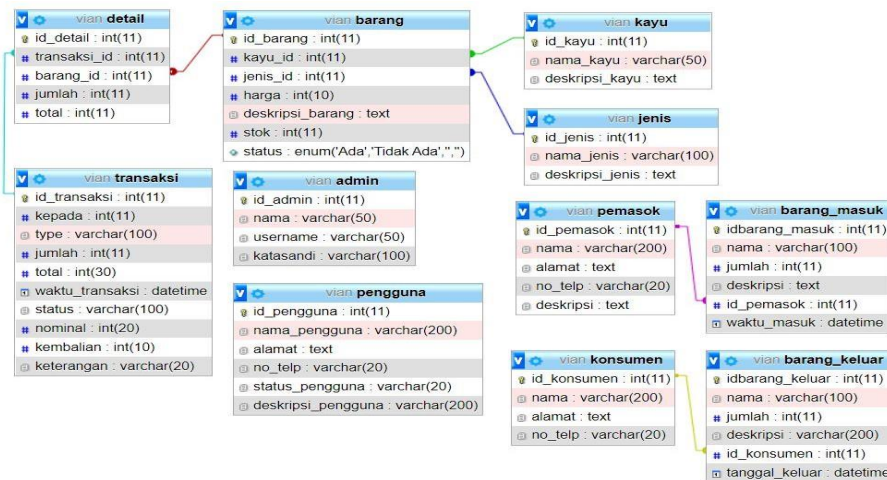
Diagram aktivitas merupakan sebuah diagram yang menggambarkan aktivitas-aktivitas aktor yang terjadi didalam sebuah sistem (Susandi & Sukisno, 2018). Dan dibawah ini adalah diagram aktivitas. Gambar 3 dibawah ini adalah diagram aktivitas dari aktor yakni admin.



Gambar 3. Diagram aktivitas admin

2.2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan sebuah diagram yang berisi rancangan tabel-tabel yang nantinya akan diimplementasikan kedalam basis data. Terdapat beberapa komponen yang membentuk Entity Relationship Diagram antara lain entitas, atribut, dan relasi (Ahmad, 2020).



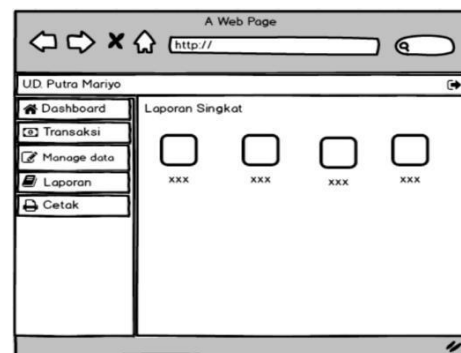
Gambar 4. Entity Relationship Diagram (ERD)

2.2.4 Perancangan Interface

Rancangan tampilan sistem informasi inventaris pada Usaha DagangPutra Mariyo dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

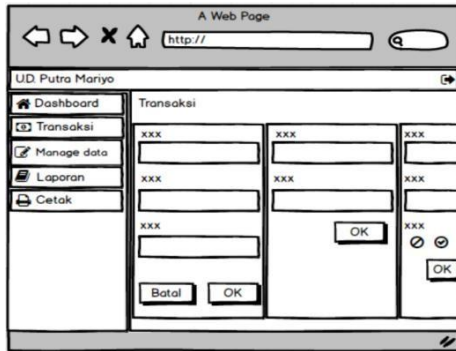


Gambar 5. Rancangan tampilan halaman login

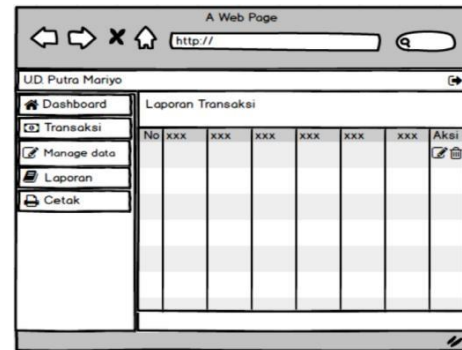


Gambar 6. Rancangan tampilan dashboard.

Gambar 5 merupakan laman login dimana admin harus memasukkan *username* dan *password* agar bisa menggunakan sistem informasi ini. Gambar 6 merupakan laman dashboard yang menampilkan laporan singkat tentangsistem informasi ini.

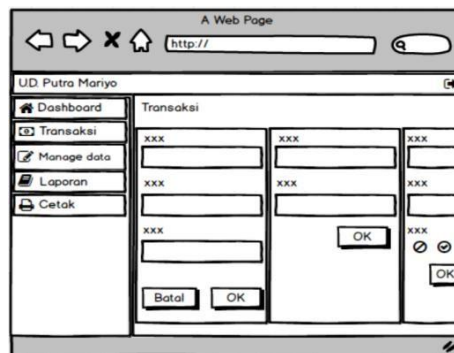


Gambar 7. Rancangan tampilan tampilan manage data barang.



Gambar 8. Rancangan laporan transaksi.

Gambar 7 merupakan laman dimana admin dapat manage data barang. Gambar 8 merupakan laman yang berisi laporan transaksi yang telah dilakukan oleh pemasok maupun konsumen.



Gambar 9. Rancangan tampilan halaman transaksi

Gambar 9 merupakan laman dimana admin menginputkan transaksi yang telah dilakukan pemasok maupun konsumen.

2.3 Pengkodean

Tahap ini merupakan tahap penulisan kode program atau penerjemahan desain sistem kedalam bahasa komputer yang telah dirancang pada tahap sebelumnya menjadi sebuah program aplikasi (Firzatullah, 2019). Pengkodean sistem informasi ini menggunakan bahasa pemrograman yang diantaranya adalah PHP, HTML, CSS dan MySQL sebagai databasenya.

2.4 Pengujian

Tahapan yang dilakukan setelah penulisan kode adalah *testing*/pengujian sistem. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan apakah sistem yang telah dikembangkan dapat berjalan dengan semestinya serta untuk menemukan *error* yang terdapat pada sistem. Pengujian yang dilakukan pada sistem informasi ini adalah *Black Box Testing* dan *System Usability Scale*. Pengujian ini dilakukan oleh penguji dengan memasukkan

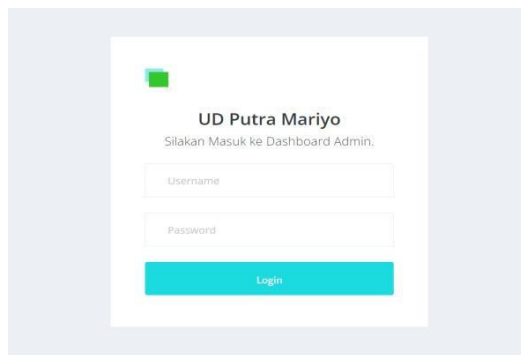
input sesuai dengan kondisi tertentu dan kemudian sistem tersebut akan mengerjakan tugas-tugas dari keseluruhan fungsinya (Oktaviani et al., 2019). Dan *System Usability Scale* adalah metode pengujian yang dikembangkan oleh John Brooke yang digunakan untuk mengukur tingkat kegunaan dari suatu sistem menurut subyektif pengguna.

2.5 Perawatan

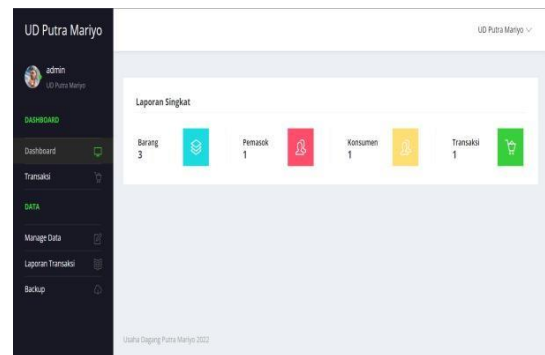
Tahap terakhir pada metode *waterfall* ini adalah *maintenance* / perawatan. Setelah sistem informasi ini selesai dikembangkan maka langkah selanjutnya adalah menjalankan sistem informasi tersebut dan melakukan perawatan. Tahap ini termasuk dalam melakukan perbaikan terhadap *error* yang tidak ditemukan pada tahap sebelumnya (Huda & Amalia, 2020).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

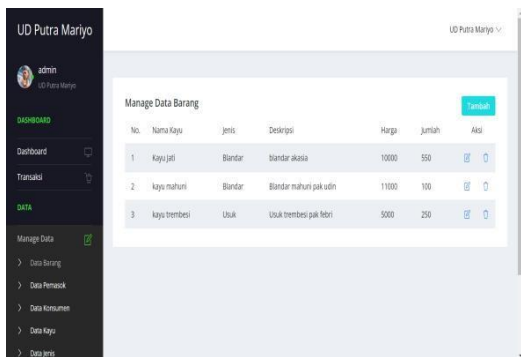


Gambar 10. Tampilan halaman login

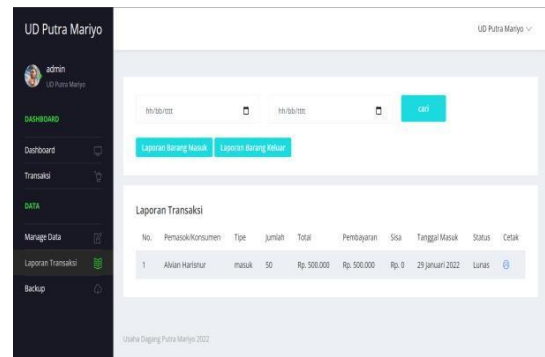


Gambar 11. Tampilan halaman dashboard

Gambar 10 adalah halaman login yang dimana admin harus memasukkan username dan password untuk masuk ke sistem informasi ini. Gambar 11 adalah halaman dashboard yang menampilkan beberapa informasi berupa jumlah barang, pemasok, konsumen dan transaksi.

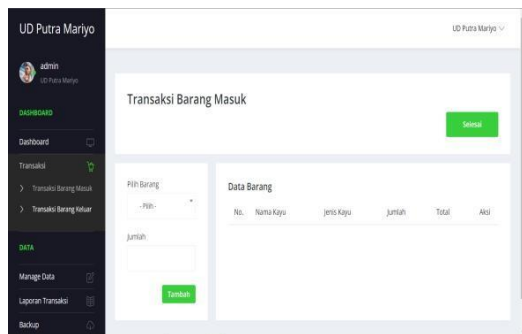


Gambar 12. Tampilan laman manage barang



Gambar 13. Tampilan halaman laporan transaksi

Gambar 12 adalah laman yang digunakan admin untuk memasukkan data barang yang digunakan untuk transaksi. Gambar 13 adalah halaman yang menampilkan laporan transaksi barang masuk maupun barang keluar.



Gambar 14. Tampilan laman transaksi



Gambar 15. Tampilan cetakan laporan

Gambar 14 adalah laman dimana admin memasukkan data terkait dengan transaksi yang dilakukan oleh pemasok. Gambar 15 adalah hasil dari laporan transaksi yang telah dicetak oleh admin

3.2. Pengujian *Black Box*

Langkah selanjutnya dalam pengembangan sistem informasi ini yakni melakukan pengujian sistem dengan metode *black box testing*. *Black box testing* merupakan salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas sistem atau dengan kata lain pengujian ini berfokus pada *input* dan *output* sistem bukan kode untuk implementasi sistem (Verma et al., 2017). Sederhananya, metode pengujian ini menitikberatkan pada hasil output dari nilai input yang telah diinputkan. Dibawah ini

merupakan tabel *black box testing* yang telah dilakukan :

Tabel 1. Pengujian *Black Box*

No	Pengujian	Test Case	Harapan	Keterangan
Admin				
1	Login	Username dan password benar	Diarahkan ke halaman dashboard	Valid
		Username dan password salah	Tetap dilaman login	Valid
2	Logout	Admin menekan pilihan logout	Kembali ke laman login	Valid
3	Data Master	Admin menekan sidebar data master	Data master tampil dengan dropdown	Valid
4	Data Barang, Pemasok, Konsumen, Kayu dan Jenis	Admin menekan menu data barang, pemasok, konsumen, kayu dan jenis	Data barang, pemasok, konsumen, kayu dan jenis tampil	Valid
		Admin menekan tombol tambah	Tampil form untuk tambah data	Valid
		Admin menekan aksi edit	Tampil form untuk edit data	Valid
		Admin menekan aksi hapus	Data yang dipilih terhapus	Valid
5	Transaksi	Admin menekan sidebar menu transaksi	Muncul form untuk menambahkan transaksi	Valid
		Admin menekan tombol "Selesai"	Data barang tersimpan ditabel	Valid
		Admin menghapus transaksi	Data transaksi terhapus	Valid
6	Laporan	Admin menekan sidebar menu laporan	Menu laporan transaksi tampil	Valid
		Admin menekan menu laporan transaksi barang masuk dan keluar	Data laporan transaksi masuk dan keluar tampil	Valid
		Admin mencetak laporan transaksi	Output laporan berupa file pdf	Valid
7	Backup data	Admin menekan sidebar menu backup data	Data sistem dari database terunduh dan terbackup	Valid

3.3. Pengujian System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) merupakan salah satu metode pengujian yang dikembangkan oleh John Brooke yang digunakan untuk mengukur kegunaan dari suatu sistem menurut subyektif pengguna. Dalam penerapannya, metode pengujian ini menggunakan sebuah kuisioner yang terdiri dari 10 pertanyaan dan nantinya akan dijawab oleh para responden (Nioga et al., 2019). Penilaian dilakukan dengan menggunakan poin skala *likert* dari 1-5 dari “sangat tidak setuju” sampai dengan “sangat setuju”, kemudian aspek kegunaan yang akan dinilai oleh responden meliputi efektifitas, efisiensi dan kepuasan pengguna terhadap sistem yang telah dikembangkan (Sudarmilah & Siregar, 2019). Dibawah ini adalah tabel pertanyaan yang digunakan dalam kuisioner :

Tabel 2. Tabel pertanyaan *System Usability Scale*

No	Pertanyaan
1	Saya pikir akan menggunakan sistem ini lagi.
2	Saya merasa sistem ini sulit untuk digunakan.
3	Saya pikir sistem ini mudah digunakan.
4	Saya pikir bahwa saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknisi untuk menggunakan sistem ini.
5	Saya merasa variasi fitur disistem ini berjalan dengan baik.
6	Saya pikir ada terlalu banyak hal yang tidak konsisten disistem ini.
7	Saya merasa bahwa kebanyakan orang akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.
8	Saya merasa sistem ini sangat membingungkan.
9	Saya merasa yakin dalam menggunakan sistem ini.
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum dapat menggunakan sistem ini.

Tabel 3. Hasil pengujian *System Usability Scale*

Responden	Hasil skor SUS										Jumlah	Nilai Akhir
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	3	3	4	2	3	2	4	2	4	1	28	70
2	4	2	4	3	4	1	3	3	3	3	30	75
3	3	4	3	4	2	1	3	2	4	2	28	70
4	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	25	62,5
5	4	3	4	3	2	3	3	3	3	2	30	75

6	3	2	3	2	3	1	3	3	2	3	25	62,5
7	4	4	3	3	3	2	4	4	3	3	33	82,5
8	1	2	2	0	2	2	2	1	2	2	16	40
9	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	27	67,5
10	3	3	3	3	3	2	4	2	3	3	29	72,5
11	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	29	72,5
12	4	4	3	3	2	2	3	3	3	3	30	75
13	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	32	80
14	4	3	4	3	3	3	2	2	3	2	29	72,5
15	3	2	3	2	2	1	3	2	2	2	22	55
16	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	31	77,5
17	3	4	4	2	3	1	3	2	4	4	30	75
18	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	29	72,5
19	3	4	3	4	2	1	3	2	4	2	28	70
20	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	29	72,5
21	3	3	4	3	2	2	4	3	3	3	30	75
22	2	3	3	3	2	1	3	3	2	3	28	70
23	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	28	70
24	4	3	3	3	3	3	2	2	3	2	28	70
25	3	3	4	3	2	1	3	3	2	3	27	67,5
Total											1752,5	
Skor Akhir											70,1	

Setelah mendapat data penilaian dari para responden hal yang harus dilakukan adalah melakukan perhitungan skor untuk menentukan apakah sistem dikategorikan bagus atau tidak. Untuk perhitungannya, nilai skala pada nomor ganjil dikurangi 1 dan pada nomor genap posisi skor adalah 5 yang kemudian dikurangi nilai skala, setelah mendapat nilai total dari pertanyaan 1-10 maka total nilai tersebut dikali 2,5 dan nilai dari *System Usability Scale* adalah nilai rata-rata dari total nilai yang telah dikalikan sebelumnya (Lewis & Sauro, 2018). Dalam pengujian *System Usability Scale* terdapat beberapa kategori penilaian diantaranya *acceptability (not acceptable, marginal dan acceptable)*, *grade scale (A, B, C, D dan F)* dan *adjective rating (worst imaginable, poor, ok, good, excellent serta imaginable)* (Purwaningtiyas & Ependi, 2020).

Dari data hasil pengujian *System Usability Scale* diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi inventaris pada usaha dagang Putra Mariyo mendapat nilai rata-rata sebesar 70,1. Dengan demikian maka sistem ini tergolong *acceptable* untuk kategori *acceptability*, kemudian *grade scale* mendapat nilai C dan berdasarkan

adjective rating berada pada tingkatan *good*.

4. PENUTUP

Pengembangan sistem informasi inventaris pada usaha dagang Putra Mariyo ini berdasarkan tujuan dan kebutuhan yakni agar pemilik usaha dagang dapat meningkatkan keakuratan data dalam mengolah data barang, transaksi, laporan barang masuk dan laporan barang keluar dibanding dengan cara sebelumnya yaitu menyalin kedalam buku saja yang akan berpotensi rusak atau bahkan hilang. Dalam pengembangannya, sistem informasi ini diuji menggunakan *Blackbox Testing* dan *System Usability Scale*. Pada pengujian *blackbox* yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa fitur yang tersedia didalam sistem dapat berjalan dengan baik, sedangkan untuk *System Usability Scale* mendapatkan skor sebesar 70,1. Dengan skor sebesar 70,1 maka dari segi *acceptability* sistem ini tergolong *acceptable*, kemudian dari segi *grade scale* mendapat nilai C dan untuk *adjective rating* sistem tergolong dalam tingkatan *good*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem informasi yang dikembangkan tersebut layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Z. N. (2020). Perancangan Aplikasi Inventory Barang PT KFC. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 1(1), 142–149. <https://doi.org/10.30998/jrami.v1i01.167>
- Effendi, D., & Noviansyah, B. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Persediaan Barang Di Suhuf Kertaseni Nusantara Bandung. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 3(1), 17–23. <https://doi.org/10.29100/jipi.v3i1.584>
- Firzatullah, R. M. (2019). Development of XYZ University's Student Admission Site Using Waterfall Method. *Jurnal Mantik*, 3(2), 10–19. <http://iocscience.org/ejournal/index.php/mantik/article/view/882/595>
- Huda, N., & Amalia, R. (2020). Implementasi Sistem Informasi Inventaris Barang pada PT.PLN (Persero) Palembang. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 9(1), 13–19. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v9i1.674>
- Lewis, J. R., & Sauro, J. (2018). Item Benchmarks for the System Usability Scale. *Journal of Usability Studies*, 13(3), 158–167. <https://uxpajournal.org/item-benchmarks-system-usability-scale-sus/>

- Nioga, A., Brata, K. C., & Fanani, L. (2019). Evaluasi Usability Aplikasi Mobile KAI Access Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping (Studi Kasus PT KAI). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*; Vol 3 No 2 (2019), 3(2), 1396–1402.
- Oktaviani, N., Made Widiarta, I., & Nurlaily. (2019). Sistem Informasi Inventaris Barang Berbasis Web Pada Smp Negeri 1 Buer. *Jurnal JINTEKS*, 1(2), 160–168.
- Purwaningtias, F., & Ependi, U. (2020). Pengujian Usability Website Pondok Pesantren Qodratullah Menggunakan System Usability Scale. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 6(1), 34–43. <https://doi.org/10.34128/jsi.v6i1.220>
- Saxena, A., & Upadhyay, P. (2016). Waterfall vs. Prototype: Comparative Study of SDLC. *Imperial Journal of Interdisciplinary Research*, 2(6), 2454–1362. <http://www.onlinejournal.in>
- Soegoto, E. S., & Palalungan, A. F. (2020). Web Based Online Inventory Information System. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 879(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/879/1/012125>
- Sudarmilah, E., & Siregar, R. M. P. (2019). The Usability of “Keepin” Collect the Trash: Virtual Reality Educational Game in Android Smartphone for Children. *International Journal of Engineering and Advanced Technology*, 8(4), 944–947.
- Supriyono, H., Noviandri, A. M., & Purnomo, Y. E. (2017). Penerapan Sistem Informasi Berbasis Komputer Untuk Pengelolaan Aset Bagi SMP Muhammadiyah 1 Kartasura. *The 6th University Research Colloquium 2017*, 59–70.
- Supriyono, H., Sutopo, A., Nursyahid, H., Kurniawan, B. A., Fahrudin, I. N., Handoko, D., Rivai, I., & Kurniawan, D. C. (2016). Penerapan Teknologi Web Sekolah Bagi Smp Dan Sma Muhammadiyah Kartasura. *Warta LPM*, 19(1), 39–52. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i1.1983>
- Susandi, D., & Sukisno. (2018). Sistem Informasi Inventaris Berbasis Web di Akademi Kebidanan Bina Husada Serang. *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)*, 5(2), 46–50. <https://doi.org/10.30656/jsii.v5i2.775>