

Perancangan Sistem Informasi Stok Barang dan Laporan Penjualan pada Online Shop Meeclo Berbasis *Mobile Android*

Sandi Ferdiansyah¹, Heri Haerudin²

^{1,2}Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Puspitek, Buaran, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten, Indonesia, 15310
e-mail: ¹sandiansyah31@gmail.com, ²dosen00669@unpam.ac.id

Submitted Date: January 17th, 2022
Revised Date: Macrh 15th, 2022

Reviewed Date: February 01st, 2022
Accepted Date: March 31st, 2022

Abstract

Meeclo Store is an UMKM business engaged in the sale of women's clothing, located in Depok, West Java. The problem faced in the current system is that the processing of goods data, administration and printing of reports using the xls format in Microsoft Office Excel is still an obstacle for employees and shop owners, because the current format is still limited, including in processing data. Both employees and owners can manage all existing data without any restrictions to employees, so that privacy matters are known by employees. The second thing is there are still human errors experienced during the operation. The third thing is that the printing of the report must first filter the required data, so that it takes a long time. In addition of these three things, the current owner also needs an operating system that can be used flexibly and efficiently in data processing. Therefore, the author makes an information system that is appropriate and needed by the problems faced by the Meeclo store owner. In this study the author used the Waterfall method as a reference in the process. The information system produced in this study can process incoming and outgoing transaction data to make various types of reports that are easy and fast.

Keyword : Mobile Android; Inventory; Sales Report; JavaScript

Abstrak

Toko Meeclo adalah sebuah usaha UMKM yang bergerak dibidang penjualan pakaian wanita yang berlokasi di Depok, Jawa Barat. Terdapat beberapa masalah dalam sistem yang sedang berjalan dimeeclo meliputi pengolahan data barang, administrasi dan pencetakan laporan yang menggunakan format xls pada Microsoft Office Excel masih menjadi kendala bagi karyawan dan pemilik toko, karena format yang ada pada saat ini masih dibuat terbatas, diantaranya yaitu dalam pengolahan data baik itu karyawan dan pemilik dapat mengelola semua data yang ada tanpa ada batasan kepada karyawannya, sehingga hal yang sifatnya privasi diketahui oleh karyawannya. Hal kedua ialah masih terdapatnya human error yang dialami saat pengoprasiannya. Hal ketiga ialah melakukan penyaringan data terlebih dahulu sebelum pencetakan laporan sehingga membutuhkan waktu yang lama. Selain ketiga hal tersebut, pemilik saat ini juga membutuhkan sistem operasi yang dapat digunakan secara fleksibel dan efisien dalam melakukan pengolahan data. Oleh karena itu penulis membuat Sistem Informasi yang sesuai dengan kebutuhan pemilik toko Meeclo. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode Waterfall. Sistem Informasi yang dihasilkan dari penelitian ini dapat mengolah data transaksi masuk maupun transaksi keluar sampai pembuatan berbagai jenis laporan dengan efektif dan efisien.

Kata Kunci : Mobile Android; Inventory; Laporan Penjualan; JavaScript

1 Pendahuluan

Adanya sistem informasi dalam suatu perusahaan dapat membantu dan menjamin kualitas data menjadi informasi yang berguna bagi operasional bisnis. Salah satu dampak positif

penerapan teknologi informasi adalah pencarian dan pengolahan informasi dapat dilakukan lebih mudah dan cepat, sehingga lebih hemat tenaga dan biaya.

Sistem inventori atau persediaan barang merupakan hal yang penting bagi suatu toko, terlebih lagi jika suatu toko menjual bermacam-macam produk. Oleh karena itu, sistem *inventory* dan sistem transaksi sangat diperlukan. Mee clo merupakan sebuah *online shop* yang memasarkan produknya dengan cara online dan offline, Mee clo terletak di Jl Cemara No3A Kelurahan Grogol, Kecamatan Limo, Kota Depok, Jawa Barat merupakan tempat usaha yang menjual pakaian wanita yang beragam, mulai dari atasan sampai bawahan, contohnya *pashmina*, *overall dress*, tunik, *knit*, dan *jumpsuit*, lalu dengan bawahannya seperti celana dan rok.

Tidak hanya masalah tersebut, Mee clo sering kali menimbulkan masalah administrasi, saat dilakukan *stockopname* sering terjadi selisih antara stok fisik dan stok didata yang mengakibatkan kerugian yang ditanggung oleh pemilik yang disebabkan karena kesalahan administrasi. Karena dalam pendataannya dibuat dalam satu *file* tiap bulan maka tidak ada batasan informasi antara pemilik dan karyawan toko sehingga dapat terjadinya kecurangan yang dilakukan oleh karyawan toko.

Dengan permasalahan diatas, maka pemilik membutuhkan sebuah sistem yang berbentuk *mobile* dalam pengolahan data *inventory* dan laporan transaksi, guna memudahkan pemilik/karyawan dalam melakukan pemilikistrasi dan pencetakan laporan yang dibutuhkan pada toko tersebut, dengan aplikasi *mobile* pemilik/karyawan juga lebih fleksibel dalam melakukan pekerjaan.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis membuat suatu karya tulis yang berjudul « Perancangan Sistem Informasi Stok Barang dan Laporan Penjualan pada Online Shop Mee clo Berbasis Mobile Android ».

2 Metode Penelitian dan Landasan Teori

2.1 Metode Penelitian

Dalam metode perancangan sistem, penulis menggunakan metode *waterfall* sebagai acuan dalam memperoleh data-data yang dibutuhkan untuk menyusun karya ilmiah ini. Metode *waterfall* ini adalah teknik pengerjaan suatu sistem yang dilakukan secara sistematis atau linier, penyelesaiannya secara bertahap dan tidak boleh melewati tahap berikutnya jika tahap pertama belum diselesaikan (Ritika Arora & Neha Arora, 2016).

Adapun tahapan penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

- 1 Identifikasi Masalah
Penulis melakukan pengamatan secara langsung pada lokasi objek penelitian guna mengumpulkan berbagai informasi yang diperlukan dalam pemecahan masalah sistem stok barang dan transaksi. Pada tahap ini penulis melakukan observasi kemudian merumuskan permasalahan dan juga mencari solusi yang tepat.
- 2 Analisa Kebutuhan
Pada tahap ini dilakukan penyusunan fitur-fitur yang akan diterapkan nantinya kedalam aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan objek penelitian. Hal ini nantinya akan menjadi solusi dari masalah dihadapi objek penelitian.
- 3 Perancangan Desain
Penulis melakukan perancangan pada alur pengguna, alur data, skema aplikasi dan juga desain antar muka. Tahap ini dapat dilakukan apabila penulis telah mengumpulkan data dari hasil observasi yang dilakukan sebelumnya.
- 4 Pengembangan Aplikasi
Selanjutnya dilakukan proses pengkodean dan pembuatan aplikasi sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya. Pengembangan aplikasi berupa pegawai *interface* dari aplikasi yang telah selesai.
- 5 Pengujian Aplikasi
Pengujian aplikasi sangat penting untuk memberikan jaminan kualitasnya dan membuktikan bahwa semua fungsinya telah beroperasi dengan benar (Ijudin & Saifudin, 2020). Pengujian software sebenarnya memiliki tujuan utama yang sederhana, yaitu untuk menjamin software yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan (requirement) yang ditetapkan sebelumnya (Maulana, Kurniawan, Keumala, Sukma, & Saifudin, 2020). Proses pengujian aplikasi berupa *Black Box Testing* yang dilakukan penulis guna mengetahui ada tidaknya fitur apa yang mengalami kendala. Pengujian black box dilakukan berdasarkan masukan dan luaran tanpa memperhatikan rincian program sehingga penguji tidak perlu memiliki pengetahuan pemrograman (Shaleh, Prayogi, Pirdaus, Syawal, & Saifudin, 2021).

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Inventory / Stok Barang

Inventory dapat diartikan sebagai stock yang tersedia pada suatu periode, daftar perincian barang yang tersedia, atau jumlah stok barang yang dimiliki oleh suatu organisasi pada suatu waktu (Siyamto, 2019). Sementara menurut Jaya & Sembiring (2015) *inventory* adalah istilah yang menunjukkan sumber daya organisasi yang disimpan untuk mengantisipasi permintaan-permintaan terhadap sumber daya internal atau eksternal. Persediaan stock dilakukan perusahaan dengan harapan untuk dapat memperoleh keuntungan bersih diluar biaya-biaya yang ditimbulkan proses operasionalnya (Minarni, 2014).

2.2.2 Penjualan dan Pembelian

Penjualan merupakan sebuah proses pertukaran barang, informasi maupun kepentingan untuk memenuhi kebutuhan pembeli dan kebutuhan penjualan. Adapun Pembelian merupakan salah satu fungsi dari pembelanjaan atau kegiatan dari pembelanjaan produk. Proses pembelian maupun penjualan sangat penting bagi perusahaan yaitu untuk memenuhi berbagai kebutuhannya seperti kebutuhan peralatan kantor, gedung, peralatan produksi, dan lain sebagainya (Solihin & Fuja Nusa, 2017).

2.2.3 Laporan Penjualan

Laporan penjualan adalah kumpulan informasi tentang berbagai hal yang berkaitan dengan proses penjualan. Informasi tersebut disusun sedemikian rupa yang menampilkan secara jelas mengenai catatan penjualan selama satu periode. Laporan penjualan sangat dibutuhkan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan perusahaan terutama dalam menentukan harga, strategi pemasaran dan strategi penjualan. Sehingga informasi dan data-data yang diperoleh dapat digunakan untuk menganalisis hasil penjualan perusahaan (Esoftdream, 2021).

2.2.4 Mobile Android

Android merupakan tumpukan perangkat lunak untuk perangkat seluler yang menyertakan sistem operasi, *middleware* dan aplikasi utama. Android SDK menyediakan alat dan API yang diperlukan untuk mulai mengembangkan aplikasi di *Android platform* menggunakan bahasa pemrograman Java. Android merupakan sistem operasi untuk hasil modifikasi Linux yang

berguna untuk telepon seluler. Menurut Jaya & Sembiring (2015) Sistem android sejauh ini menjadi sistem operasi yang paling cepat melakukan perubahan pada *software*. Android sendiri menyediakan kesempatan terbuka bagi para pengembang (*developer*) untuk menenamkan karya sendiri pada sistem operasi android.

2.2.5 UML (Unified Modeling Language)

UML (*Unified Modeling Language*) adalah sebuah bahasa standar dalam industri yang mampu memvisualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak (Yasin, 2012). Menurut (Pratama, 2014) UML merupakan standarisasi internasional notasi dalam bentuk grafik, yang menjelaskan tentang desain perangkat lunak yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan objek. Sedangkan menurut (Rosa, A.S., dan Syalahuddin, 2016) UML adalah bahasa visual untuk komunikasi sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Umumnya terdapat empat diagram didalam UML yang sudah mewakili konsep perancangan sistem.

3 Hasil Penelitian dan Pembahasan

3.1 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan observasi yang dilakukan penulis kepada karyawan dan pemilik *online shop* Mee clo mengenai proses administrasi transaksi, stok barang dan laporan yang sesuai lingkup penulisan, uraian prosedur sistem saat ini di *online shop* Mee clo adalah sebagai berikut :

- 1 Dalam pengoperasian dan pengolahan data, pemilik toko merasa mobilitasnya terlalu rumit.
- 2 Dalam pencetakan laporan baik stok atau transaksi, pengguna diharuskan menyaring data yang dibutuhkan untuk kemudian di cetak sehingga membutuhkan waktu yang lama.
- 3 Seluruh informasi terkait stok barang dan transaksi dapat diketahui juga dikelola oleh karyawan dan pemilik toko tanpa ada batasan sehingga dapat menimbulkan kecurangan bagi karyawan.

3.2 Analisa Kebutuhan

Tahapan ini dilakukan sebelum melakukan permodelan yaitu menentukan kebutuhan rancangan aplikasi sesuai dengan kebutuhan data *online shop* Mee clo agar dapat menciptakan aplikasi yang lebih efektif dan efisien bagi

karyawan dan pemilik dalam pendataan dan pembuatan laporan. Data yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi antara lain sebagai berikut :

- 1 Format yang ada pada Microsoft Excel dalam pendataan.
- 2 Akses pendataan yang dilakukan karyawan dan pemilik.
- 3 Alur pembuatan laporan.

Setelah itu data yang ada akan diolah sehingga menghasilkan rancangan sistem yang dibutuhkan oleh *online shop* Meeclo. Seperti yang tergambar pada tabel Analisa kebutuhan sistem berikut:

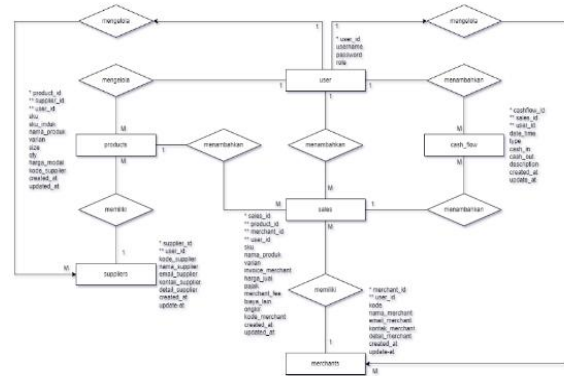
Table 1. Analisa kebutuhan sistem

No	Sistem saat ini	Sistem yang diusulkan
1	Karyawan harus membuka laptop dan aplikasi Microsoft Excel untuk melakukan pendataan.	Karyawan cukup menggunakan <i>gadget</i> lalu memilih data yang ingin disimpan.
2	Karyawan dan pemilik dapat melihat, merubah, membuat dan menghapus seluruh data yang tersedia.	Karyawan mempunyai batasan dalam melakukan pendataan, hanya pemilik selaku pemilik dalam aplikasi yang mendapatkan hak akses penuh.
3	Dalam pembuatan dan pencetakan laporan, karyawan atau pemilik harus menyaring datanya terlebih dahulu sesuai dengan data yang dibutuhkan.	Karyawan atau pemilik hanya perlu memilih jenis laporan yang ingin dicetak.

3.3 Perancangan Desain

3.3.1 ERD

Berikut ini perancangan basis data pada sistem stok barang dan laporan transaksi :

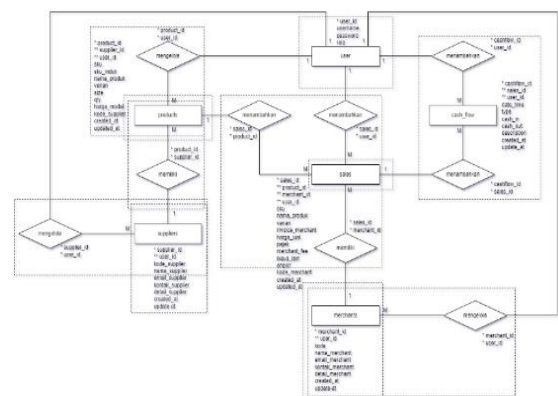


Gambar 1. Desain ERD

ERD memperlihatkan relasi entitas yang dimana pada gambar diatas memiliki enam tabel yang saling terintegrasi. Data-data penting dalam tabel yang disebut entitas dihubungkan dan digambarkan dalam satu model (Indrajani, 2015). Satu user dapat mengelola banyak *supplier*, *merchant*, produk, *sales* dan *cashflow*. Satu *supplier* memiliki banyak produk, satu produk tersebut dapat menambahkan banyak *sales*, banyak *sales* yang dimiliki satu *merchant*, dan satu *sales* dapat menambahkan banyak *cashflow*.

3.3.2 Transformasi ERD ke LRS

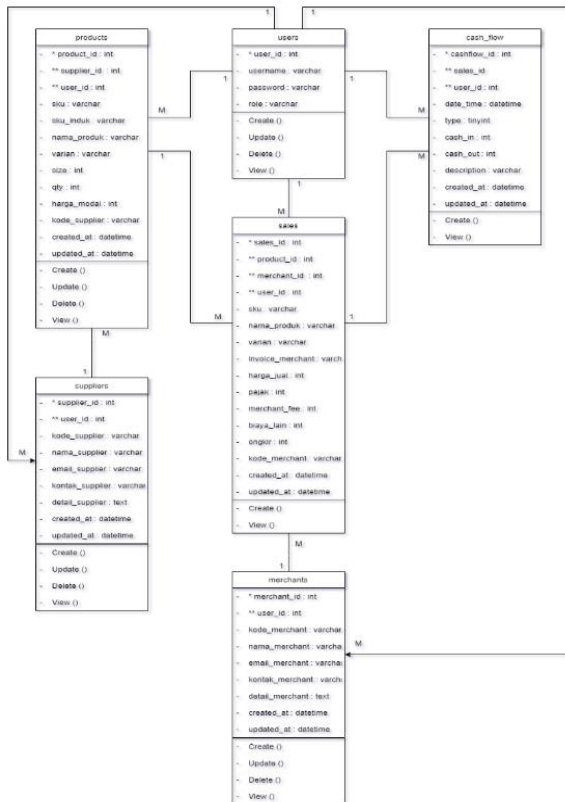
Setelah menggambar ER-Diagram, penulis akan melakukan transformasi ERD ke LRS atau *Logical Record Structure*, yaitu merupakan kegiatan membentuk data dari Diagram ERD ke dalam LRS.



Gambar 2. Diagram transformasi ERD ke LRS

3.3.3 Class Diagram

Dalam mempermudah pengembangan aplikasi, maka dibutuhkan *class diagram* yang berguna untuk memetakan struktur sistem secara jelas dengan mengelompokkan kelas, atribut, operasi, dan hubungan antar objek.



Gambar 3. Desain class diagram

3.3.4 Use Case

Berikut ini desain diagram *use case* sistem informasi stok barang dan laporan transaksi yang akan dirancang, dapat dilihat pada gambar 4. Pada gambar 4 use case menjelaskan bahwa aplikasi ini memiliki dua aktor yang masing-masing mempunyai hak akses dan batasan dalam penggunaan fitur didalamnya. Aktor pemilik dapat menggunakan seluruh fitur yang ada, namun untuk aktor pegawai disini memiliki batasan yaitu hanya dapat melihat data pada *inventory*, *merchant*, dan *supplier* tanpa bisa mengelola data-data tersebut. Pegawai dapat menambahkan data kas dan transaksi, selain menambahkan data tersebut, pegawai juga dapat mencetak laporan yang tersedia pada aplikasi.



Gambar 4. Diagram use case

3.4 Pengembangan Aplikasi

3.4.1 Lingkungan Perangkat Lunak

Dalam merancang suatu aplikasi, tentu dibutuhkan *tools* dan perangkat lunak guna membantu dalam pembuatan aplikasi. Berikut adalah *tools* dan *software* yang digunakan penulisan dalam perancangan aplikasi:

- 1 *Microsoft Visual Studio*
 Penulis menggunakan aplikasi ini sebagai teks editor untuk membuat program dalam perancangan aplikasi.
- 2 JavaScript
 Penulis menggunakan *JavaScript* sebagai Bahasa pemrograman dalam merancang aplikasi.
- 3 React Native
 Penulis menggunakan *framework* ini dengan tujuan dikemudian hari aplikasi ini dapat dijalankan di *mobile* android maupun juga ios.
- 4 NodeJS

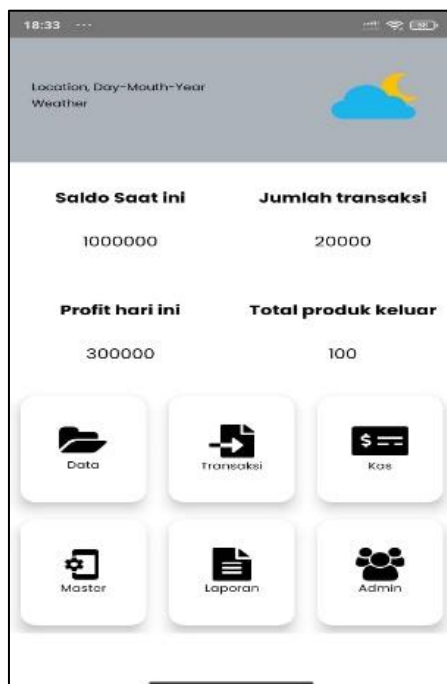
Penulis menggunakan NodeJS sebagai *framework* untuk menjalankan kode JavaScript disistem operasi.

- 5 Figma
Penulis menggunakan aplikasi ini untuk membuat *design* UI. Figma adalah editor grafis vektor dan alat prototyping yang mempunyai fitur *offline* tambahan yang dalam bentuk web.
- 6 MySql
Penulis menggunakannya sebagai tempat penyimpanan data pada aplikasi yang akan dibuat. MySQL adalah sebuah DBMS (*Database Management System*) yang menggunakan perintah SQL (*Structured Query Language*). MySQL banyak digunakan dalam membuat aplikasi berbasis *website* dan juga *mobile* saat ini.

3.4.2 Implementasi User Interface

User interface merupakan tampilan aplikasi yang memudahkan pengguna untuk berinteraksi, dengan kata lain *user interface* terkadang digunakan sebagai pengganti istilah HCI (*Human Computer Interaction*). HCI merupakan semua aspek interaksi antar pengguna dan komputer, baik hardware dan semua yang terlihat dilayar, *keyboard* atau *mouse* merupakan bagian dari *user interface*.

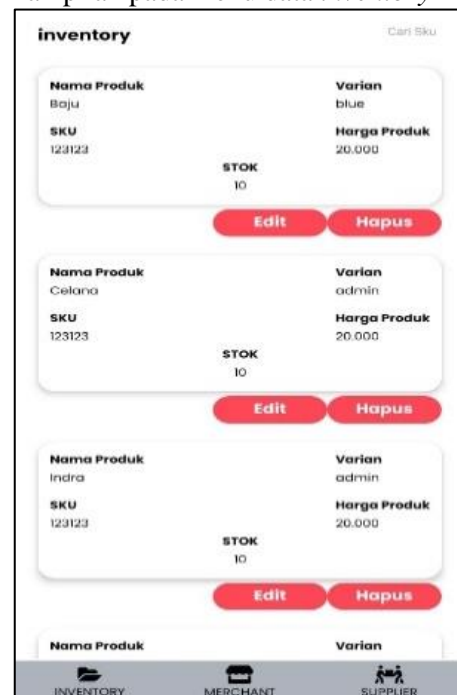
1 Tampilan *homescreen*



Gambar 5. Menu *homescreen*

Tampilan *homescreen* ini adalah menu utama dalam aplikasi ini, didalamnya terdapat fitur-fitur yang dapat pemilik dan pegawai akses dengan hak aksesnya. Untuk pemilik dalam *homescreen* terdapat seluruh fitur diantaranya adalah menu data, transaksi, kas, master, laporan dan pemilik. Untuk pegawai menu master dan pemilik akan tidak tampil pada *homescreen*nya, sehingga tidak dapat diakses oleh pegawai.

2 Tampilan pada menu data *inventory*



Gambar 6. Menu *inventory*

Pada menu ini, pemilik dan pegawai akan melihat sajian data yang tersedia, terdapat pilihan data yaitu data *inventory*, data *merchant* dan data *supplier*. Pemilik dapat merubah dan menghapus data pada menu ini, namun tidak dapat dilakukan oleh pegawai, karna pegawai mempunyai batasan pada menu ini, sehingga pegawai hanya dapat melihat sajian data saja tanpa bisa merubah dan menghapus

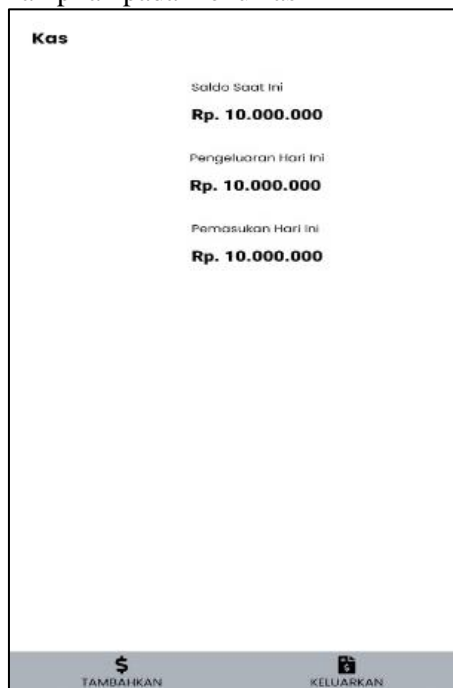
3 Tampilan pada menu transaksi



Gambar 7. Menu transaksi

Pada menu ini, terdapat sajian data berupa riwayat data transaksi yang pernah ditambahkan oleh pemilik atau pegawai. Terdapat dua pilihan menu di dalamnya, yaitu tambah stok dan tambah *income*, kedua menu tersebut bersifat meng-*create* data ke dalam *database*.

4 Tampilan pada menu kas



Gambar 8. Menu kas

Pada menu ini, terdapat informasi mengenai kumulasi nilai dari saldo kas, pengeluaran dan pemasukan dalam satu hari itu, selain itu dalam menu ini terdapat pilihan untuk menambahkan kas dan mengeluarkan kas. Menu ini dapat diakses oleh pemilik dan pegawai.

5 Tampilan pada menu master



Gambar 9. Menu master

Menu ini menampilkan riwayat penambahan data master yang pernah dibuat, menu ini juga memiliki pilihan untuk menambahkan produk, *merchant* dan *supplier*. Menu ini hanya dapat diakses oleh pemilik.

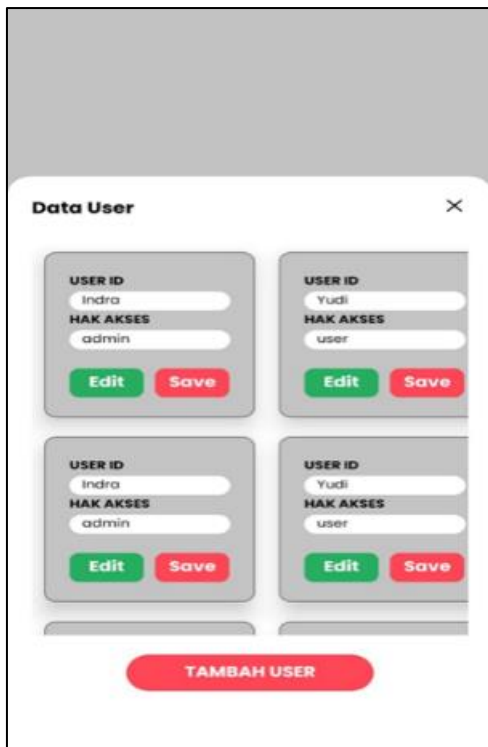
6 Tampilan pada menu laporan



Gambar 10. Menu laporan

Pada menu ini, terdapat banyak pilihan jenis laporan yang dapat dicetak, laporan ini nantinya akan menarik data dari banyak table yang tersedia didalam *database*, kemudia diolah untuk ditampilkan dalam format pdf yang dapat diunduh oleh pemilik atau pegawai.

7 Tampilan pada menu admin



Gambar 11. Menu admin

Pada menu ini, system akan menampilkan informasi data pegawai yang terdaftar, pemilik dapat merubah dan menghapus data pada menu ini, juga dapat menambahkan data pegawai.

3.5 Pengujian Aplikasi

Metode pengujian dilakukan untuk memastikan apakah sistem yang akan digunakan sudah berjalan dengan lancar tanpa kendala sehingga sesuai dengan kebutuhan pengguna, Metode yang digunakan untuk pengujian ini adalah *black box testing*, yaitu pengujian yang berfokus pada fungsi dari perangkat lunak, percobaan ini dilakukan dengan menguji dari proses input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program yang dibuat.

Table 2. Pengujian aplikasi

No	Aktivitas	Pengujian	Hasil Pengujian
1	Pengujian pada menu <i>Login</i>	Skenario	Sesuai harapan
2	Pengujian pada menu <i>Inventory</i>	Skenario	Sesuai harapan
3	Pengujian pada menu <i>Merchant</i>	Skenario	Sesuai harapan
4	Pengujian pada menu <i>Data Supplier</i>	Skenario	Sesuai harapan
5	Pengujian pada menu Transaksi	Skenario	Sesuai harapan
6	Pengujian pada menu Kas	Skenario	Sesuai harapan
7	Pengujian pada menu <i>Master</i>	Skenario	Sesuai harapan
8	Pengujian pada menu Laporan	Skenario	Sesuai harapan
9	Pengujian pada menu Admin	Skenario	Sesuai harapan
10	Pengujian pada menu <i>Data User</i>	Skenario	Sesuai harapan

4 Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan, yaitu:

- 1 Sistem yang dirancang ini dapat membantu pemilik dan karyawan dalam pengolahan data dengan mudah dan efisien karena sistem yang dirancang ini dapat mempermudah pengguna dalam proses administrasi stok barang dan laporan

penjualan yang sudah tersistem dengan baik sehingga dengan aplikasi ini pengguna dapat melakukan pencarian data yang diperlukan dengan lebih cepat dan dapat dilakukan hanya dengan ponsel android.

- 2 Untuk pencetakan laporan, pengguna saat ini hanya perlu memilih tipe data laporan apa yang mau dicetak, dan dapat mencetak data dengan memilih berdasarkan periodenya, dengan adanya sistem ini pencetakan laporan jadi mudah dan cepat tanpa harus menyaring data yang diperlukan terlebih dahulu.
- 3 Pemilik dalam hal ini tidak perlu lagi khawatir akan kecurangan dan kecurian data yang dilakukan oleh pegawai, karena didalam sistemnya sudah dibuat hak akses sehingga pegawai akan terbatas mengakses aplikasi ini.

References

- Esoftdream. (2021). *Laporan Penjualan Adalah ; Pengertian, Fungsi, dan Jenis-jenis*. Bisnis. <https://esoftdream.net/laporan-penjualan-adalah-pengertian-fungsi-dan-jenis-jenis/>
- Ijudin, A., & Saifudin, A. (2020). Pengujian Black Box pada Aplikasi Berita Online dengan Menggunakan Metode Boundary Value Analysis. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(1), 8-12. doi:10.32493/informatika.v5i1.3717
- Indrajani. (2015). *Database Design*. Elex Media Komputindo Kadir.
- Jaya, S., & Sembiring, S. M. A. (2015). Aplikasi Monitoring Inventory Obat Di Gudang Pt Kimia Farma Berbasis Android. *Jl-Tech*, 11(1), 7-12.
- Maulana, A., Kurniawan, A., Keumala, W., Sukma, V. R., & Saifudin, A. (2020). Pengujian Black Box pada Aplikasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Metode Equivalents Partitions (Studi Kasus: PT Arap Store). *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 3(1), 50-56. doi:10.32493/jtsi.v3i1.4307
- Minarni, S. (2014). *Sistem Informasi Inventory Pada Rumah Sakit Umum Daerah (RSUD) Padang. Momentum*.
- Pratama, I. P. A. E. (2014). *Sistem Informasi dan Implementasinya*. Informatika.
- Ritika Arora, & Neha Arora. (2016). Analysis of SDLC Model. *International Journal of Current Engineering and Technology*, 1(6), 268-272.
- Rosa, A.S., dan Syalahuddin, M. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika.
- Shaleh, I. A., Prayogi, J., Pirdaus, P., Syawal, R., & Saifudin, A. (2021). Pengujian Black Box pada Sistem Informasi Penjualan Buku Berbasis Web dengan Teknik Equivalent Partitions. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 4(1), 38-45. doi:10.32493/jtsi.v4i1.8960
- Siyamto, Y. (2019). Perancangan Aplikasi Easy Inventory Untuk Peningkatan Efisiensi Inventory UMKM Kota Batm. *CBIS Journal*, 07(01), 18-22.
- Solihin, H. H., & Fuja Nusa, A. A. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan, Pembelian Dan Persediaan Suku Cadang Pada Bengkel Tiga Putra Motor Garut. *Infotronik : Jurnal Teknologi Informasi Dan Elektronika*, 2(2), 107. <https://doi.org/10.32897/infotronik.2017.2.2.37>
- Yasin, V. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek*. Mitra Wacana.