




PENERAPAN TEKNOLOGI *QR CODE* BERBASIS *WEBSITE* PADA SISTEM MANAJEMEN BARANG DI TOKO FILOSI LAPTOP

Elisabeth L. Mudjur¹, Budiman Baso², Patricia G. Manek³, Risald⁴

Teknologi Informasi, Universitas Timor

¹ Jln El Tari Km 4, Maubeli, Kefamenanu 85617

shantymudjur@gmail.com

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Sejarah Artikel: Diterima Tgl 07/01/2025 Diperbaiki Tgl 25/01/2025 Disetujui Tgl 29/01/2025 Tersedia daring tgl 31/01/2025</p>	<p>Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi informasi menjadi hal penting dalam meningkatkan efisiensi dan keakuratan sistem manajemen, termasuk dalam pengelolaan <i>inventory</i> barang. Toko Filosi Laptop yang berlokasi di Kefamenanu masih menggunakan sistem pencatatan <i>inventory</i> secara <i>konvensional</i>, yang sering menimbulkan berbagai kendala seperti kesalahan pencatatan, keterlambatan pembaruan data, dan kesulitan pelacakan stok. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan membangun sistem manajemen <i>inventory</i> berbasis <i>website</i> yang terintegrasi dengan <i>teknologi QR Code</i>, guna mempermudah proses pencatatan barang masuk dan keluar, pelacakan <i>stok</i> secara <i>real-time</i>, serta pembuatan laporan secara otomatis. Sistem dikembangkan menggunakan Metode <i>Agile Software Development</i> karena sifatnya yang fleksibel dan memungkinkan pengembangan secara bertahap berdasarkan kebutuhan pengguna. Diharapkan, sistem ini mampu membantu Toko Filosi dalam meningkatkan efisiensi operasional dan meminimalisir kesalahan yang terjadi dalam proses pengelolaan barang.</p>
<p>e-ISSN 2961-9009 p-ISSN 2963-1289</p>	
<p>DOI : https://doi.org/10.58290/jukomtek.v4i1.424</p>	<p>Kata Kunci: <i>Inventory, QR Code, Website, Sistem Manajemen, Agile Software Development</i></p>
<p> ©2022. Diterbitkan oleh Jurnal Komputer dan Teknologi (JUKOMTEK). Artikel ini memiliki akses terbuka di bawah lisensi CC BY (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)</p>	

PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin berkembang, pemanfaatan teknologi informasi menjadi kunci utama dalam meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam berbagai sektor, termasuk dalam sistem manajemen persediaan barang. Salah satu teknologi yang banyak digunakan untuk mendukung pengelolaan data secara cepat dan tepat adalah *Quick Response Code* (QR Code). *QR Code* merupakan teknologi dua dimensi

yang mampu menyimpan berbagai informasi dan dapat diakses dengan mudah melalui proses pemindaian. Penggunaan *QR Code* dalam sistem manajemen *inventory* terbukti dapat mempercepat proses identifikasi dan pencatatan barang sehingga mampu meminimalisir kesalahan manual dan meningkatkan efisiensi operasional.

Toko Filosi Laptop, yang berlokasi di Kota Kefamenanu, hingga saat ini masih menggunakan sistem manajemen *inventory*

secara *konvensional*. Proses pencatatan *stok* barang dilakukan secara manual menggunakan lembar kerja seperti *Microsoft Excel*, yang rentan terhadap kesalahan input, keterlambatan pembaruan data, dan kesulitan dalam proses pelacakan. Hal ini berdampak pada ketidaksesuaian data *stok*, risiko kehilangan barang, serta rendahnya efisiensi kerja. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem manajemen inventory berbasis website yang terintegrasi dengan teknologi *QR Code* sebagai solusi terhadap permasalahan yang dihadapi. Sistem ini dirancang menggunakan pendekatan *Agile Software Development*, yang memungkinkan pengembangan sistem secara bertahap dan dapat disesuaikan berdasarkan umpan balik dari pengguna. Dengan pendekatan ini, sistem akan lebih fleksibel, adaptif terhadap perubahan kebutuhan, serta mampu menghasilkan fitur yang benar-benar relevan dengan operasional Toko Filosi Laptop. Penerapan sistem manajemen inventory berbasis *QR Code* diharapkan mampu meningkatkan akurasi pencatatan *stok*, mempercepat proses pelacakan barang masuk dan keluar, serta mempermudah proses pembuatan laporan. Melalui integrasi antara teknologi web dan *QR Code*, Toko Filosi Laptop dapat meningkatkan kinerja operasionalnya, mengurangi potensi kerugian akibat kesalahan data, dan memberikan pelayanan yang lebih baik kepada pelanggan.

LANDASAN TEORI

1. Teknologi Informasi

Teknologi informasi merupakan penerapan ilmu pengetahuan dalam bentuk sistem dan alat yang digunakan untuk memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi. Menurut Calista et al. (2023), teknologi informasi membantu mempercepat proses kerja dan pengambilan keputusan dalam berbagai sektor, termasuk bisnis dan manajemen inventaris.

2. Sistem Manajemen

Sistem manajemen adalah kerangka kerja terstruktur yang digunakan untuk mengelola proses dalam suatu organisasi secara efisien. Newman (2024) menyatakan bahwa sistem manajemen bertujuan untuk merencanakan, mengorganisir, mengarahkan, dan

mengendalikan sumber daya agar tujuan organisasi dapat tercapai secara optimal.

3. Inventory

Inventory merupakan penyimpanan yang dimiliki perusahaan untuk diperjual belikan atau digunakan untuk operasional perusahaan. Semua barang disebut sebagai sistem inventory, tergantung jenis usaha Perusahaan (Mirajdandi et al., 2021). Sistem *inventory* yang baik akan memudahkan dalam pelacakan barang masuk dan keluar serta membantu menjaga kestabilan stok agar tidak terjadi kelebihan atau kekurangan.

4. QR Code (Quick Response Code)



Gambar 1. Contoh *QR Code*

QR Code merupakan jenis kode dua dimensi yang mampu menyimpan informasi dalam jumlah besar dan dapat dibaca dengan cepat menggunakan kamera atau *scanner*. Teknologi ini memungkinkan pengambilan data yang cepat dan akurat, sehingga sangat cocok diterapkan dalam sistem manajemen inventory (Syam & Erdisna, 2022). *QR Code* pertama kali dikembangkan oleh Denso Wave pada tahun 1994 dan kini digunakan luas di berbagai bidang, termasuk logistik dan ritel.

5. Website

Web dapat memenuhi kebutuhan perusahaan, melalui internet admin dan *stakeholder memonitoring* atau mengecek dimana dan kapan saja agar Perusahaan dapat berjalan dengan sesuai standar (Mubarak, 2019). *Website* dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti menyampaikan informasi, melakukan transaksi, maupun pengelolaan data secara terpusat dan real-time.

6. Metode Agile Software Development

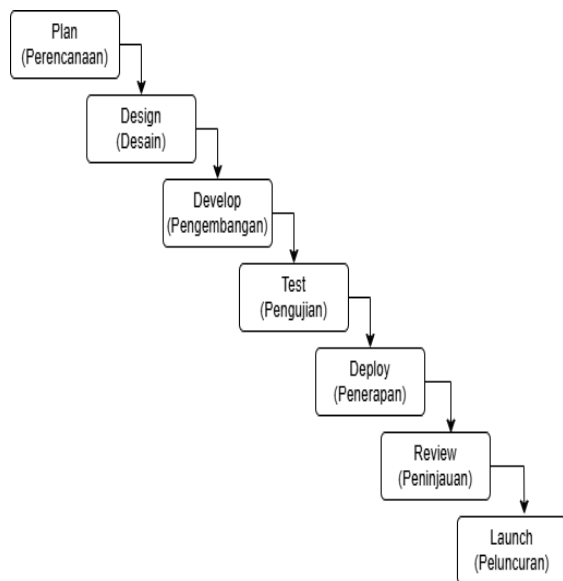
Metode (Bisri & Daldiri, 2023) *Agile* merupakan pendekatan pengembangan perangkat lunak yang bersifat iteratif dan fleksibel, dengan tujuan untuk menyesuaikan

sistem secara cepat berdasarkan kebutuhan pengguna. Dalam metode ini, pengembangan dilakukan secara bertahap dalam bentuk sprint, dengan evaluasi berkala untuk memastikan sistem sesuai kebutuhan (Widiarta et al., 2023). Agile memungkinkan pengembangan sistem yang lebih adaptif terhadap perubahan dan mempercepat waktu implementasi.

METODE PENELITIAN

1. Metode Penelitian

Metode pengembangan perangkat lunak *Agile* berfokus pada siklus pengembangan yang cepat, menggunakan pendekatan bernama "*sprint*", di mana setiap *sprint* adalah periode waktu singkat untuk menyelesaikan tugas tertentu yang membantu mengembangkan produk atau layanan. Proses ini dilakukan secara berulang, dengan tujuan untuk terus meningkatkan kualitas produk secara bertahap.



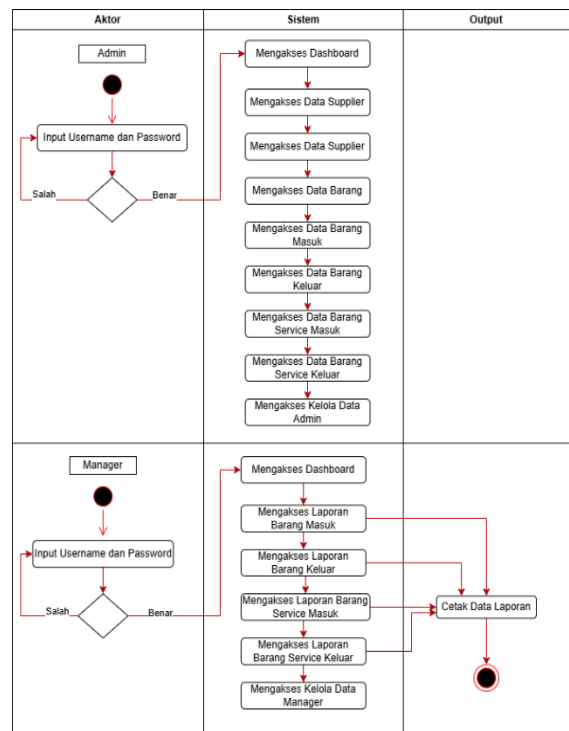
Gambar 2. Gambar Metode *Agile*

Penelitian ini menggunakan tahapan pengembangan sistem berdasarkan metode *Agile*, yang dimulai dari tahap:

1. Perencanaan (Plan)

Perencanaan merupakan pengumpulan persyaratan dan kebutuhan *Website* manajemen *inventory*. Ini berarti menentukan tujuan *Website*, seperti mengelola barang, dan menghasilkan laporan. Hal ini juga mencakup mendefinisikan *fitur* dan fungsionalitas spesifik yang diperlukan untuk memenuhi

kebutuhan.



Gambar 3. Diagram Activity Sistem Barang *Inventory* yang di Usulkan

Gambar di atas adalah rancangan alur sistem *inventory* yang akan dibangun. Diagram ini menunjukkan interaksi antara dua aktor utama yaitu Admin dan Manager, dengan sistem. Admin bertugas mengelola data (*supplier*, barang, dan service), sedangkan Manager fokus pada melihat dan mencetak laporan. Alur ini menggambarkan proses login, hak akses masing-masing peran, serta output sistem berupa cetak laporan, yang menjadi hasil akhir dari pengolahan data. Rancangan ini menjadi dasar dalam pengembangan sistem pada setiap iterasi *Agile*.

2. Desain (Design)

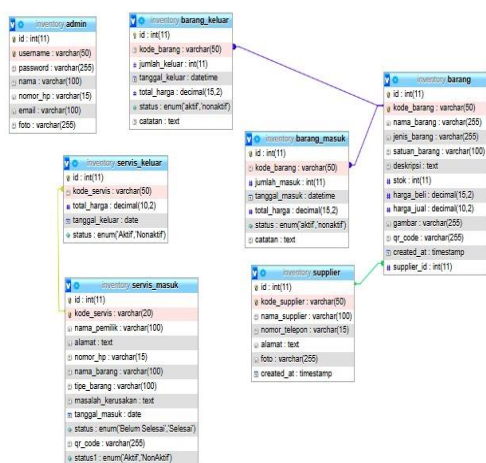
Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun kerangka visual dan fungsional dari sistem, seperti tata letak halaman, navigasi menu, dan alur interaksi pengguna. Desain ini bertujuan untuk memastikan bahwa *Website* mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Peneliti juga membuat mockup atau prototipe awal sebagai gambaran visual tentang tampilan dan cara kerja sistem. Selain itu, dilakukan perancangan *use case* untuk menggambarkan hubungan antara pengguna dan sistem, serta desain *database* untuk

mengatur penyimpanan data *inventory* secara terstruktur dan efisien.



Gambar 4. Use Case Sistem

Gambar di atas mendeskripsikan tentang tugas atau interaksi yang terjadi antara dua *User* dalam sistem. Admin bertugas mengelolah data barang, data *supplier*, data barang masuk, data barang keluar, data barang *service* masuk, data barang *service* keluar, dan mengelolah data admin. Manager bertugas mengelolah laporan data barang, laporan barang masuk, laporan barang keluar, laporan barang *service* masuk, laporan barang *service* keluar, dan mengelolah data manager.



Gambar 5. Database Inventory Barang

Database yang ditampilkan merupakan rancangan sistem informasi *inventory* yang terdiri dari beberapa tabel utama yang saling

terhubung untuk mendukung proses pencatatan barang dan layanan *service*. Tabel admin menyimpan data akun pengguna yang memiliki hak akses ke sistem. Tabel barang berisi informasi lengkap mengenai barang, termasuk stok, harga, deskripsi, dan data *supplier* yang terhubung melalui tabel *supplier*. Pergerakan barang dicatat dalam tabel barang masuk dan barang keluar, yang masing-masing mencatat jumlah, tanggal, dan total harga transaksi, serta terhubung ke tabel barang melalui kode barang. Untuk layanan *service*, terdapat tabel *service* masuk yang mencatat barang pelanggan yang di *service*, dan *service* keluar yang mencatat barang yang telah selesai di *service*. Hubungan antar tabel dirancang agar data dapat dikelola secara terstruktur dan efisien, mulai dari pencatatan data barang, pemasok, hingga aktivitas *service*, sesuai dengan kebutuhan sistem manajemen *inventory*.

3. Pengembangan (*Develop*)

Setelah desain disetujui, peneliti memasuki tahap pengembangan *Website*. Pada tahap ini, peneliti mulai menulis kode dan membangun sistem sesuai rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Pengembangan mencakup pembuatan *fitur-fitur* utama seperti formulir untuk input data *inventory*, tampilan tabel untuk melihat data barang, serta laporan untuk memantau dan menganalisis pergerakan *inventory*. Bahasa pemrograman yang telah ditentukan digunakan untuk merealisasikan seluruh fungsionalitas sistem. Selain itu, sistem database yang telah dirancang sebelumnya diintegrasikan dengan *Website* agar data dapat disimpan, diakses, dan dikelola secara efisien, sehingga mendukung kelancaran proses operasional dan pengambilan keputusan.

4. Pengujian (*Test*)

Setelah proses pengembangan selesai, tahap pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa *Website* berfungsi secara optimal dan sesuai dengan desain serta kebutuhan pengguna. Pengujian ini penting untuk mengevaluasi apakah semua *fitur* dapat berjalan

dengan benar, serta untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan sebelum sistem digunakan secara resmi. Peneliti akan memeriksa berbagai aspek dari sistem, baik dari sisi teknis maupun penggunaan, guna memastikan stabilitas dan keamanan sistem. Tahap ini juga membantu menjamin bahwa *Website* siap digunakan dalam kondisi nyata tanpa menimbulkan masalah yang mengganggu proses operasional.

Table 1. Tabel Pengujian Tombol Navigasi Sistem

No	Nama Tombol	Deskripsi	Ya	Tidak
1	Tombol <i>Login</i>	Berfungsi untuk mengarahkan pengguna masuk ke dalam sistem.	✓	
2	Menu <i>Dashboard</i>	Berfungsi untuk mengarahkan pengguna masuk ke dalam halaman <i>Dashboard</i> .	✓	
3	Menu Master Data	Berfungsi untuk mengarahkan pengguna masuk ke dalam halaman Data <i>Supplier</i> dan Data Barang	✓	
4	Menu Data <i>Supplier</i>	Berfungsi untuk mengarahkan pengguna masuk ke dalam halaman <i>Supplier</i>	✓	
5	Menu Data Barang	Berfungsi untuk mengarahkan pengguna masuk ke dalam halaman Data Barang.	✓	
6	Menu Kelola Barang	Berfungsi untuk mengarahkan pengguna masuk ke dalam halaman Barang Masuk dan Barang Keluar.	✓	
7	Menu Data Barang Masuk	Berfungsi untuk mengarahkan pengguna masuk ke dalam halaman Barang Masuk.	✓	
8	Menu Data Barang Keluar	Berfungsi untuk mengarahkan pengguna masuk ke dalam halaman Barang Keluar.	✓	
9	Menu Kelola Barang <i>Service</i>	Berfungsi untuk mengarahkan pengguna masuk ke dalam halaman <i>Service</i>	✓	

		Barang Masuk dan <i>Service</i> Barang Keluar.		
10	Menu <i>Service</i> Barang Masuk	Berfungsi untuk mengarahkan pengguna masuk ke dalam halaman <i>Service</i> Barang Masuk.	✓	
11	Menu <i>Service</i> Barang Keluar	Berfungsi untuk mengarahkan pengguna masuk ke dalam halaman <i>Service</i> Barang Keluar.	✓	
12	Kelola Admin	Berfungsi untuk mengarahkan pengguna masuk ke dalam halaman Kelola Admin.	✓	
13	Menu Laporan Barang	Berfungsi untuk mengarahkan pengguna masuk ke dalam halaman Laporan Barang Masuk dan Laporan Barang Keluar.	✓	
14	Menu Laporan Barang Masuk	Berfungsi untuk mengarahkan pengguna masuk ke dalam halaman Laporan Barang Masuk	✓	
15	Menu Laporan Barang Keluar	Berfungsi untuk mengarahkan pengguna masuk ke dalam halaman Laporan Barang Keluar	✓	
16	Menu Laporan <i>Service</i> Barang	Berfungsi untuk mengarahkan pengguna masuk ke dalam halaman Laporan Barang <i>Service</i> Masuk dan Laporan Barang <i>Service</i> Keluar.	✓	
17	Menu Laporan <i>Service</i> Masuk	Berfungsi untuk mengarahkan pengguna masuk ke dalam halaman Laporan Barang <i>Service</i> Masuk	✓	
18	Menu Laporan <i>Service</i> Keluar	Berfungsi untuk mengarahkan pengguna masuk ke dalam halaman Laporan Barang <i>Service</i> Keluar	✓	
19	Menu Kelola Manager	Berfungsi untuk mengarahkan pengguna masuk ke dalam halaman Kelola Manager	✓	
20	Menu <i>Logout</i>	Berfungsi untuk keluar dari sistem.	✓	

5. Penerapan (*Deploy*)

Setelah tahap *Test* selesai langkah selanjutnya adalah melakukan *deploy* atau penerapan *Website* ke lingkungan produksi. Pada tahap ini, kode yang telah diuji dan disetujui akan dipindahkan dari lingkungan pengembangan ke *server* yang dapat diakses oleh pengguna akhir. Proses ini melibatkan konfigurasi *server*, pengaturan *database*, dan memastikan bahwa semua dependensi yang diperlukan telah tersedia. Peneliti juga akan melakukan pemeriksaan akhir untuk memastikan bahwa semua *fitur* berfungsi dengan baik di lingkungan produksi. *Deployment* ini harus dilakukan dengan hati-hati untuk meminimalkan *downtime* dan memastikan bahwa pengguna dapat mengakses *Website* tanpa masalah.

6. Peninjauan (*Review*)

Tahap *Review* dilakukan untuk mengevaluasi hasil kerja. Pada tahap ini, semua *fitur* dan fungsionalitas yang telah dibangun akan ditinjau untuk memastikan bahwa mereka memenuhi persyaratan yang telah ditetapkan di awal. Peneliti bersama dengan pemangku kepentingan, akan melakukan sesi *Review* untuk memberikan umpan balik mengenai antarmuka pengguna, pengalaman pengguna, dan kinerja sistem secara keseluruhan. Jika ditemukan masalah atau area yang perlu diperbaiki, peneliti akan mendiskusikan solusi dan melakukan perbaikan yang diperlukan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. *Review* ini sangat penting untuk memastikan bahwa produk akhir berkualitas tinggi dan siap untuk digunakan oleh pengguna.

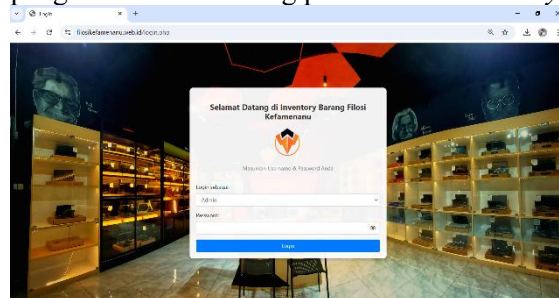
7. Peluncuran (*Launch*)

Tahap terakhir adalah peluncuran atau *launch*. Pada tahap ini, *Website* manajemen *inventory* barang secara resmi diperkenalkan kepada pengguna akhir. Peneliti akan mengumumkan peluncuran melalui berbagai saluran komunikasi, seperti *email*, media sosial, atau situs *web* perusahaan, untuk menarik perhatian pengguna dan mendorong mereka untuk mencoba sistem baru. Selain itu, peneliti harus siap untuk memberikan dukungan teknis dan menangani umpan balik dari pengguna setelah peluncuran. Proses peluncuran ini sangat penting untuk memastikan bahwa pengguna merasa nyaman dan mendapatkan pengalaman positif saat menggunakan *Website*,

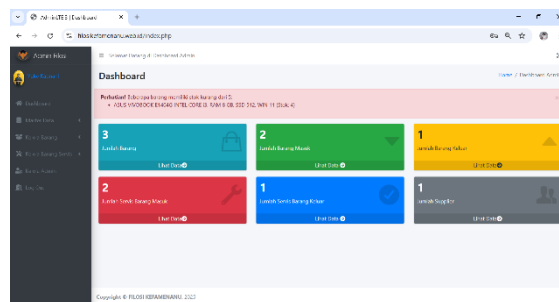
serta untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah yang mungkin muncul setelah penggunaan awal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi website *inventory* merupakan *output* dari penelitian yang telah dilakukan. Pengembangan *website* ini menggunakan sejumlah *tools*, antara lain *XAMPP*, *MySQL*, *Bootstrap*, *PHP Native*, dan *Visual Studio Code*. Aplikasi berbasis *web* ini dirancang untuk mendukung efisiensi dalam pengelolaan data barang pada sistem *inventory*.

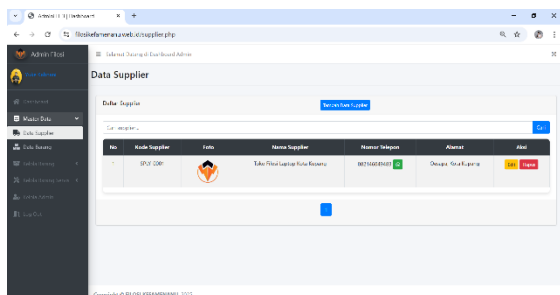


Gambar 6. Hasil Implementasi Menu Login
Gambar di atas menunjukkan hasil implementasi halaman *login* pada Sistem *Inventory*. Untuk dapat mengakses sistem, pengguna diwajibkan memiliki hak akses yang sesuai, yaitu sebagai Admin atau Manager.

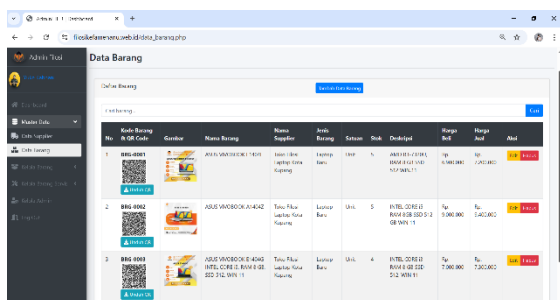


Gambar 7. Hasil Implementasi Dashboard Admin

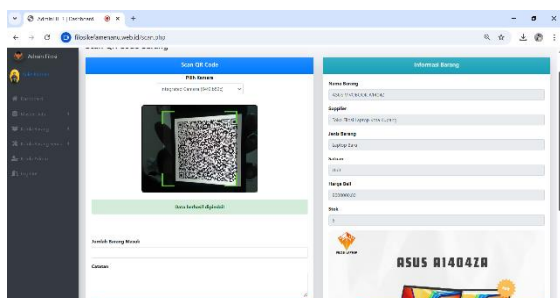
Gambar di atas menampilkan halaman *Dashboard* Admin pada sistem *inventory*. Halaman ini menyajikan informasi penting seperti total jumlah barang, jumlah barang masuk dan keluar, serta data terkait *service* barang masuk dan keluar, termasuk data *supplier*. Admin memiliki akses penuh terhadap seluruh *fitur* dan halaman yang tersedia dalam sistem.



Gambar 8. Hasil Implementasi Data Supplier
Pada halaman *Data Supplier*, ditampilkan informasi berupa kode *supplier*, gambar, nama *supplier*, nomor telepon, dan alamat. Admin memiliki wewenang untuk mengelola data tersebut, termasuk menambahkan, mengubah, menghapus, serta mencari data *supplier* sesuai kebutuhan sistem.

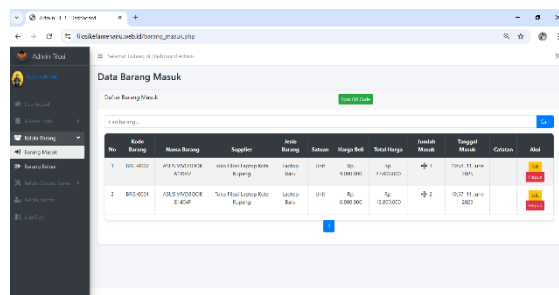


Gambar 9. Hasil Implementasi Data Barang
Halaman *Data Barang* menampilkan informasi seperti *QR Code* yang dapat diunduh, gambar, nama barang, nama *supplier*, jenis barang, satuan, stok, deskripsi, harga beli, dan harga jual. Admin memiliki akses untuk mengelola data tersebut, termasuk menambahkan, mengedit, menghapus, serta melakukan pencarian data barang sesuai kebutuhan.



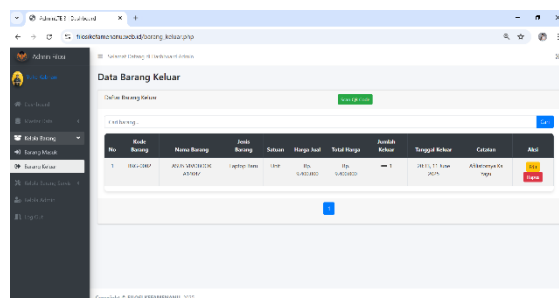
Gambar 10. Hasil Implementasi Scan Qr Code Barang Masuk

Pada halaman *Data Barang*, terdapat *QR Code* yang dapat dipindai untuk menampilkan identitas barang secara otomatis, sehingga memudahkan proses penambahan data barang ke dalam sistem.



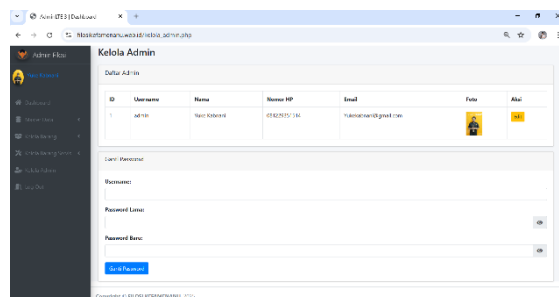
Gambar 11. Hasil Implementasi Data Barang Masuk

Halaman *Data Barang Masuk* dilengkapi dengan *fitur scan QR Code* untuk menambahkan data barang secara otomatis. Informasi yang ditampilkan meliputi kode barang, nama barang, nama *supplier*, jenis, satuan, harga beli, total harga, jumlah masuk, tanggal masuk, dan catatan. Admin dapat mengelola data ini dengan menambah melalui scan, mengedit, menghapus, serta mencari data barang masuk.



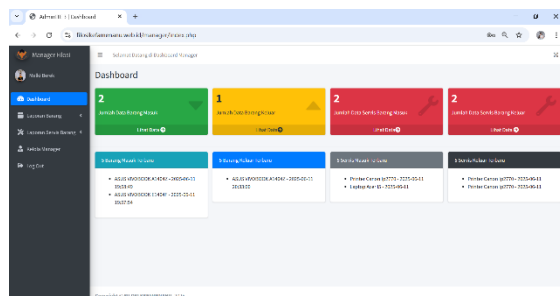
Gambar 10. Hasil Implementasi Data Barang Keluar

Halaman *Data Barang Keluar* dilengkapi dengan *fitur scan QR Code* untuk mengurangi stok barang secara otomatis. Data yang ditampilkan mencakup kode barang, nama barang, jenis, satuan, harga jual, total harga, jumlah keluar, tanggal keluar, dan catatan. Admin dapat mengelola data ini dengan menambah melalui scan, mengedit, menghapus, dan mencari data barang keluar.



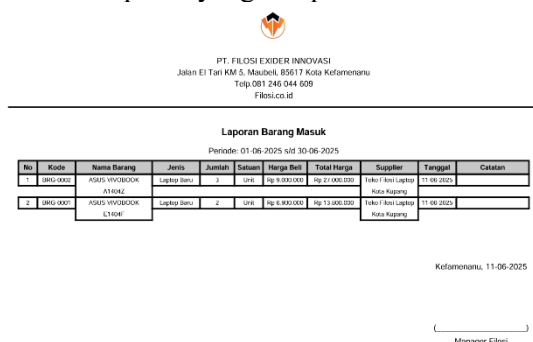
Gambar 12. Hasil Implementasi Kelola Admin
Halaman *Data Kelola Admin* menampilkan

informasi admin seperti username, nama, nomor HP, email, dan foto. Admin memiliki akses untuk mengelola data ini, termasuk mengganti *password* akun yang terdaftar.



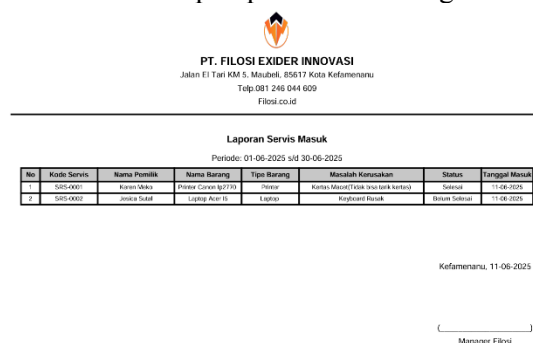
Gambar 13 Hasil Implementasi Dashboard Manager

Gambar di atas menampilkan halaman *Dashboard Manager* yang berisi informasi mengenai jumlah barang masuk, barang keluar, barang *service* masuk, dan barang *service* keluar. Manager dapat mencetak semua halaman laporan yang ada pada sistem.



Gambar 14. Hasil Implementasi Laporan Barang Masuk

Pada halaman Laporan Barang Masuk, Manager dapat mencetak data *inventory* sesuai kebutuhan. Laporan dapat difilter berdasarkan periode, kategori, serta dicetak secara keseluruhan maupun per satuan barang.



Gambar 15. Hasil Implementasi Laporan Barang Service

Pada halaman Laporan Barang *Service*,

Manager dapat mencetak data *inventory* berdasarkan kategori dan periode tertentu. Laporan juga dapat dicetak secara keseluruhan maupun per satuan barang sesuai kebutuhan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis permasalahan, proses perancangan, hingga implementasi sistem, dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Sistem manajemen *inventory* berbasis website dengan teknologi *QR Code* berhasil dikembangkan menggunakan pendekatan *Agile*. Setiap tahapan dalam pengembangan sistem ini mengikuti prinsip-prinsip *Agile*, mulai dari analisis kebutuhan hingga implementasi akhir.
2. Sistem yang telah dibangun mampu mengelola data barang *inventory* secara terpusat melalui *platform website*. Identifikasi barang dilakukan dengan memindai *QR Code* menggunakan *smartphone*. Admin memiliki akses penuh untuk mengelola seluruh data dalam sistem, sedangkan Manager berperan dalam mencetak laporan *inventory* sesuai kebutuhan toko.
3. Hasil pengujian fungsionalitas sistem yang melibatkan peran Admin dan Manager menunjukkan bahwa sistem ini dapat mendukung dan mempermudah proses pengelolaan *inventory* barang di Toko Filosi Kefamenanu.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini andriati, D., Ponco Subagyo, C., & Hadi Permana, D. (2024). Sistem Informasi *Inventory* Barang pada PT. Tunas Tasik Berbasis Web. *Jurnal Komputer Dan Teknologi*, 3(2), 73–78. <https://doi.org/10.58290/jukomtek.v3i2.283>
- Bisri, M., & Daldiri. (2023). Perancangan Sistem Informasi *Inventory* Obat Berbasis Visual Basic.Net Dengan Microsoft Access Pada Klinik Barokah Medika Di Karawang. *Jurnal Komputer Dan Teknologi*, 2(1), 24–31. <https://doi.org/10.58290/jukomtek.v2i1.129>

- Miftah Aziz1, Mohamad Jepri2, M. Zidni Ilman3, S. (2023). *Barang Berbasis Web Pada Pt Stanindo Artha*. 1(4), 801–812.
- NOVI, N. W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi. *Indonesian Journal of Health Information Management*, 1(2), 11–19. <https://doi.org/10.54877/ijhim.v1i2.9>
- Nugroho, Y. K., & Pakereng, M. A. I. (2021). Perancangan Sistem Manajemen Validasi Document Security Menggunakan QR Code Berbasis Website. *Jurnal Informatika*, 8(1), 41–48. <https://doi.org/10.31294/ji.v8i1.9117>
- Oktafiani, S., Matondang, N. H., & Wirawan, R. (2022). Sistem Informasi Manajemen Inventory Barang Gudang Berbasis Website Pada Bariklie Collection. *JOINS (Journal of Information System)*, 7(2), 178–189. <https://doi.org/10.33633/joins.v7i2.6888>
- Putra, I. N. T. A. (2019). Pengembangan Sistem Inventaris Berbasis Qr Code Menggunakan Web Service Pada Bidang Sarana Dan Prasarana Stmik Stikom Indonesia. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 7(3), 315. <https://doi.org/10.23887/janapati.v7i3.16658>
- Rahman, A., & Suyatno, D. F. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Persediaan Stok Barang Menggunakan Framework Laravel dan Metode Lifo. *Jeisbi*, 03(03), 77–83.
- Sacra, S., Sains, J., Shafira, A. Z., & Haryono, W. (2022). *Pemanfaatan Smartphone Sebagai Media Barcode Scanner pada Optimasi Aplikasi Manajemen Inventory Gudang Berbasis Web (Studi Kasus : Toko Kita)*. 2(2), 490–500.
- Setiawan, A., Maulana, H., & Sari, R. (2020). *Sistem Manajemen Inventaris Laboratorium Otomatis Menggunakan Barcode*. 6(2), 149–156.
- Syam, M. L., & Erdisna. (2022). Sistem Informasi Stok Barang Menggunakan QR-Code Berbasis Android. *Jurnal Informatika Ekonomi Bisnis*, 4. <https://doi.org/10.37034/infeb.v4i1.108>
- Widiarta, I. M., Mulyanto, Y., & Sutrianto, A. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Menggunakan Metode Agile Software Development (Studi Kasus Toko Nada). *Digital Transformation Technology (Digitech)*, 3(Maret), 20.
- Yusrizal, T., Hasugian, B. S., & Yasir, A. (2021). Sistem Informasi Inventory Barang Pada Pt.Medan Smart Jaya Berbasis Web. *Device: Journal of Information System, Computer Science and Information Technology*, 1(2), 45–58. <https://doi.org/10.46576/device.v1i2.1198>