

# RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI INVENTARIS BARANG PADA SMP NEGERI 01 RUNJUNG AGUNG BERBASIS WEBSITE

Reta Dwi Putri<sup>1)</sup>, Ria Andryani<sup>2)</sup>

<sup>1, 2, 3)</sup> Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma

<sup>3)</sup>Jl. Jenderal A. Yani No. 3 Palembang Kode Pos 30264

e-mail: [181410117@student.binadarma.ac.id](mailto:181410117@student.binadarma.ac.id)<sup>1)</sup>, [ria.andryani@binadarma.ac.id](mailto:ria.andryani@binadarma.ac.id)<sup>2)</sup>

## ABSTRAK

*SMP Negeri 01 Runjung Agung merupakan sebuah Sekolah Menengah Pertama yang ada di desa Gedung Wani Kecamatan Runjung Agung Kabupaten Muaradua, Ogan Komering Ulu Selatan. Dimana dalam pengelolaan inventaris barang sekolah masih menggunakan cara manual dengan mencatat pada buku, yang menyebabkan informasi mengenai inventaris sulit diketahui secara pasti, laporan yang dilakukan secara manual juga membutuhkan waktu yang lama, pencatatan pada buku lama kelamaan akan menumpuk dan menghabiskan ruang yang besar. Oleh karena itu, dibutuhkan sistem informasi inventaris barang berbasis website. Tujuan penelitian ini yaitu untuk membantu staff sarana dan prasarana dalam mengelola informasi data barang, informasi jumlah barang, informasi barang rusak, serta pembuatan laporan berbasis website dengan sistem yang akan dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan MySQL sebagai database dan Framework Codeigniter. Penelitian ini menggunakan metode data primer yang didapat dari wawancara, studi pustaka, dan observasi, sedangkan metode yang akan digunakan dalam perancangan sistem adalah metode prototype. Hasil dari penelitian ini yaitu sebuah sistem informasi inventaris barang berbasis website pada SMP Negeri 01 Runjung Agung, sistem yang dihasilkan telah diuji menggunakan black box testing dan menunjukkan bahwa sistem sangat baik dimana sistem yang dihasilkan dapat melakukan pengolahan data serta penyajian informasi berupa laporan.*

**Kata Kunci:** Inventaris, Prototype, Website.

## ABSTRACT

*SMP Negeri 01 Runjung Agung is a junior high school in the village of Gedung Wani, Runjung Agung District, Muaradua Regency, Ogan Komering Ulu Selatan. Where in the management of school supplies inventory still uses the manual method by recording in books, which causes information about inventory to be difficult to know with certainty, reports that are carried out manually also take a long time, recordings in books over time will accumulate and take up space. the big one. Therefore, a website-based inventory information system is needed. The purpose of this study is to assist facilities and infrastructure staff in managing information on goods data, information on the number of goods, information on damaged goods, and making website-based reports with a system that will be built using the PHP programming language with MySQL as the database and CodeIgniter Framework. This study uses the primary data method obtained from interviews, literature study, and observation, while the method that will be used in system design is the prototype method. This research produces a website-based inventory information system at SMP Negeri 01 Runjung Agung, the resulting system has been tested using black box testing and shows that the system is very good where the resulting system can perform data processing and information presentation in the form of reports.*

**Keywords:** Inventory, Prototype, Website.

## I. PENDAHULUAN

**P**ERKEMBANGAN teknologi informasi yang begitu cepat membuat berbagai perubahan dalam kehidupan saat ini, tak terkecuali di dunia pendidikan. Manusia dapat mengakses pengetahuan tanpa batas dan cara kerja manusia juga mengalami perubahan karena adanya teknologi. Kebutuhan informasi yang tepat dan akurat telah menjadi suatu kebutuhan bagi semua instansi saat ini untuk meningkatkan produktivitas dan memudahkan pekerjaan[1]. Penerapan sistem informasi dapat memberikan berbagai keuntungan baik secara personal maupun secara organisasi. Suatu instansi bisa berfungsi dengan maksimal jika didukung oleh sistem informasi, peralatan, biaya serta sumber daya manusia yang memadai[2]. Inventaris adalah suatu kegiatan yang mencatat barang atau menyusun barang yang ada guna mempermudah kegiatan pelaksana, pengawasan, ataupun mengontrol data barang agar memudahkan dalam pencarian arsip jika suatu waktu dibutuhkan maka dapat ditemukan dengan mudah dan cepat[3]. Sistem informasi inventaris barang juga dibutuhkan oleh instansi dalam lingkup pendidikan, karena dengan sistem yang telah terkomputerisasi sekolah bisa mengontrol barang dan melakukan pemeliharaan sehingga meminimalisir adanya barang yang hilang ataupun rusak. Menjalankan pekerjaan-pekerjaan yang biasanya dilakukan secara manual oleh staff akan semakin cepat serta efisien jika dilakukan menggunakan sistem yang telah terkomputerisasi. Kegiatan yang dilakukan dengan bantuan sistem

dapat menghemat waktu dan tenaga, serta dapat meningkatkan efisiensi kerja, karena pekerjaan yang dilakukan oleh komputer akan minim kesalahan[4].

SMP Negeri 01 Runjung Agung adalah salah satu Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang beralamat di Jalan Raya Kisam Tinggi, Kecamatan Runjung Agung, Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU) Selatan, Sumatera Selatan. Berdasarkan wawancara peneliti dengan pihak staff bagian sarana prasarana di SMP Negeri 01 Runjung Agung bahwa pengelolaan inventaris barang di SMP Negeri 01 Runjung Agung masih dilakukan dengan cara manual dengan mencatat pada buku. Hal ini menyebabkan masih banyak data barang yang tidak terinventaris dan pastinya membutuhkan banyak waktu dalam membuat informasi data barang yang dibutuhkan. Pada proses pendataan inventaris barang yang masuk atau pendataan barang rusak dan hilang masih dilakukan dengan mencatat pada buku, dari pencatatan tersebut kadang terjadi kesalahan ataupun catatan hilang, dampaknya pada saat pemeriksaan barang kembali terkadang ada barang yang tidak diketahui lokasinya dan hilang, juga pada saat pembuatan laporan akan memakan waktu yang lama, tidak akurat, serta tidak *real-time*.

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah sistem informasi inventaris barang berbasis website guna mempercepat dan mempermudah proses pencatatan data barang yang masuk, penambahan jumlah barang, ataupun pencatatan barang yang rusak maupun yang hilang. Proses pengembangan sistemnya akan menggunakan metodologi *prototype*, dengan *PHP* sebagai bahasa pemrograman, serta *MySQL* sebagai database, sistem informasi yang dihasilkan nantinya dapat diakses secara online. Sistem tersebut nantinya akan mencakup proses pendataan barang yang masuk, jumlah barang, barang yang rusak atau hilang, serta laporan data barang. Pembangunan sistem informasi inventaris barang diharapkan dapat membantu menyelesaikan pekerjaan dan memberikan informasi dengan cepat, minim kesalahan, serta akurat bagi pihak sekolah maupun staff yang bekerja pada bagian pengelolaan data barang.

Penelitian terkait aplikasi inventaris barang sebelumnya juga telah dilakukan oleh Yudi Mulyanto, dan Feri Ramdani dengan judul “Aplikasi Pengelolaan Inventaris Barang di SMK Negeri 01 Plampang Berbasis Web” menghasilkan sebuah aplikasi inventaris barang yang memiliki fitur-fitur mengelola data barang, mencari data barang, menambah data barang, mengedit data, menghapus data yang tidak lagi digunakan, dan mencetak data. Hasil dari penelitian ini yaitu sebuah aplikasi yang dapat mengelola data barang dan mempermudah karyawan dalam mencari data serta membuat laporan. Metode pengembangan yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah metode *waterfall*[5]. Penelitian kedua yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang Berbasis Web Menggunakan Metode *Rapid Application Development*” yang disusun oleh Asep Deddy Supriatna, Sri Rahayu, dan Adam Fakhru Rozi menghasilkan sistem informasi inventaris barang yang dapat mempermudah Pondok Pesantren Hidayatussalam dalam mengelola informasi data barang masuk, data pengguna sistem, data transaksi peminjaman, data transaksi barang yang masuk dan keluar, serta laporan[6]. Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Agum Permana, Nanda Jarti, dan Agus Suryadi dengan judul “Pengembangan Aplikasi Monitoring Inventaris Barang pada Universitas Ibnu Sina Batam Berbasis Web” menghasilkan sebuah aplikasi inventaris barang yang dapat memonitor dengan memasang scanner barcode pada barang, dengan code QR yang terpasang maka staff sarana prasarana dapat mengetahui informasi barang dan mengetahui kondisi barang saat barang akan diperiksa secara berkala[7]. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Yanti, dan Muslim Hidayat dengan judul “Sistem Informasi Inventaris Barang di Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer” menghasilkan sebuah aplikasi inventaris barang yang terdiri dari fitur user, data lokasi, data penerimaan barang, data tambah barang, data mutasi barang, dan laporan sumber yang bisa mengolah data sesuai dengan yang dibutuhkan. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *waterfall*. Sistem yang dihasilkan dapat membantu mempermudah petugas dalam mengelola, mengontrol, serta memonitoring data-data inventaris barang pada fakultas teknik dan ilmu komputer[8].

Berdasarkan hasil penelitian diatas, penulis tertarik untuk membuat sebuah sistem informasi yang dapat membantu staff sarana dan prasarana dalam menyelesaikan masalah yang ada mengenai pendataan barang pada SMP Negeri 01 Runjung Agung dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Inventaris Barang pada SMP Negeri 01 Runjung Agung Berbasis Website”.

## II. METODE PENELITIAN

### A. Metode Pengumpulan Data

#### 1) Studi Pustaka

Suatu kegiatan pengumpulan data dari berbagai sumber yang terpercaya. Pada umumnya, studi pustaka berisi landasan teori yang sistematis. Studi pustaka digunakan untuk mempermudah perancangan website[9]. Studi literatur pada penelitian ini yaitu mencari referensi dari buku dan jurnal yang memiliki kemiripan dengan judul penelitian.

#### 2) Observasi

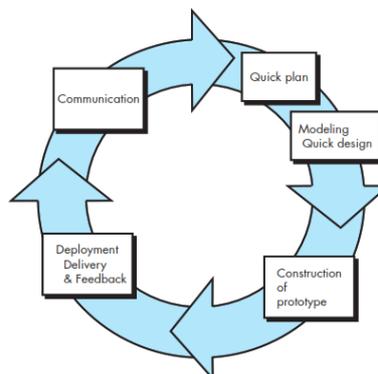
Melakukan analisis dengan melihat data dan terjun langsung di lapangan serta mengumpulkan data yang berhubungan dengan penelitian.

#### 3) Wawancara

Suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan bertanya kepada narasumber secara langsung yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan[10]. Dalam proses ini peneliti melakukan wawancara dengan kepala staff sarana dan prasarana SMP Negeri 01 Runjung Agung.

### B. Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *prototype*. Metode *prototype* cocok digunakan pada sistem kecil di ruang lingkup tertentu, perbaikan yang dilakukan merupakan hasil dari masukan pengguna sistem tersebut, serta dapat menghemat waktu dan biaya dalam pengembangan sebuah sistem, khususnya pada bagian analisa karena hanya mencatat poin yang penting[7]. Tahapan pada metode *prototype* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Prototype

#### 1) Communication

Pada tahapan ini peneliti melakukan identifikasi pada permasalahan yang dihadapi, mengumpulkan informasi dengan melakukan wawancara kepada staff sarana dan prasarana SMP Negeri 01 Runjung Agung.

#### 2) Quick Plan

Tahap ini peneliti melakukan perencanaan untuk menentukan kebutuhan dari sistem berdasarkan data yang telah dikumpulkan.

#### 3) Modelling Quick Design

Pada tahap ini peneliti akan melakukan penggambaran model sistem yang akan dibangun menggunakan UML (*Unified Modelling Language*).

#### 4) Construction of Prototype

Pada proses ini dilakukan pengimplementasian desain dan kebutuhan sistem ke dalam program dan dilakukan uji coba terhadap sistem yang akan dibangun. Pada penelitian ini peneliti menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *Framework CodeIgniter*.

#### 5) Deployment Delivery and Feedback

Tahap akhir yaitu penyerahan sistem yang bertujuan untuk mendapatkan timbal balik dari pengguna. Ini berguna agar timbal balik yang diberikan dapat menjadi bahan evaluasi bagi peneliti agar sistem menjadi lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Communication

Dari pengumpulan informasi yang dilakukan penulis pada SMP Negeri 01 Runjung Agung, sistem yang sedang berjalan masih memiliki kelemahan yaitu dalam penyimpanan data kegiatan masih menggunakan buku, sistem yang berjalan tidak dapat membuat laporan secara cepat saat tiba-tiba dibutuhkan, informasi yang dihasilkan tidak *realtime*, banyak terjadi kesalahan karena *human error*, data yang ditulis pada buku akan memakan tempat penyimpanan jika dilakukan dalam jangka panjang.

#### B. Quick Plan

Analisa kebutuhan sistem dibagi menjadi dua yaitu analisa kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

##### 1. Fungsional

###### a. Kebutuhan admin

Admin dapat melakukan login menggunakan username dan password serta bisa mengelola seluruh bagian sistem informasi inventaris barang.

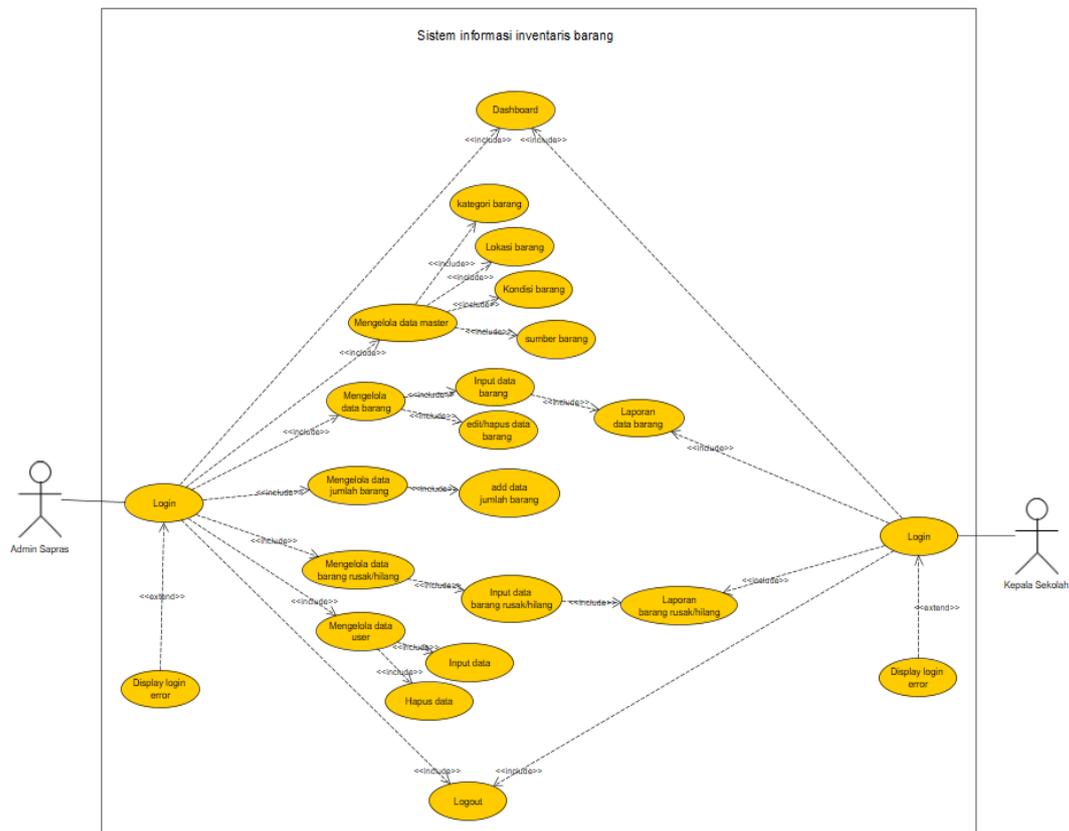
###### b. Kebutuhan kepala sekolah

Kepala sekolah dapat melakukan login menggunakan username dan password dan hanya dapat melihat data inventaris barang secara real time.

##### 2. Kebutuhan non fungsional

- Sistem yang digunakan memberikan kemudahan pengguna sesuai dengan keperluan masing-masing.
- Sistem dapat digunakan diberbagai perangkat yang tersambung ke internet.
- Kebutuhan sistem spesifikasi yang melibatkan perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam membangun sistem ini adalah laptop *Lenovo ideapad slim 3*, *processor intel core i5*, *memory 8 GB*, *SSD 512 GB*. Adapun perangkat lunak (*software*) yang digunakan adalah sistem operasi *windows 10*, *visual studio code*, *browser google chrome*, *XAMPP*, dan *codeigniter*.

#### C. Modelling Quick Design



Gambar 2. Use case Diagram Sistem

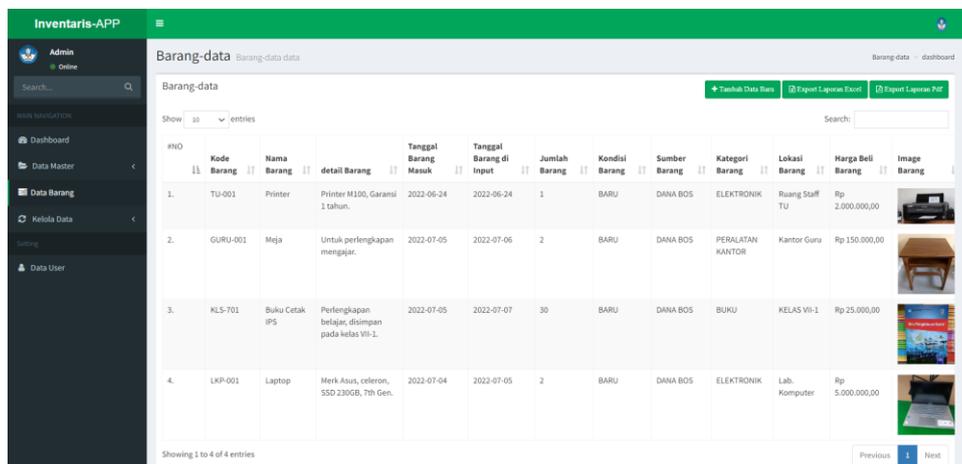
Pada Gambar 2, aktor admin sarpras dan aktor kepala sekolah melakukan login untuk masuk ke dalam sistem. Admin sarpras diberi hak akses untuk mengelola data master yang terdiri dari kategori barang, lokasi barang, kondisi barang, dan sumber barang, mengelola data barang yang masuk, mengelola data penambahan jumlah barang, mengelola data barang yang rusak/hilang, serta mengelola data user dari sistem. Sedangkan aktor kepala sekolah hanya dapat melihat data barang dan data barang yang rusak/hilang berdasarkan data yang di *input* oleh admin.

#### D. Construction of Prototype

##### 1. Tampilan sisi admin

###### a. Halaman data barang

Tampilan ini merupakan proses dimana data barang yang masuk di *input* oleh admin sarana prasarana, data barang terdiri dari kode barang, nama barang, detail barang, tanggal barang masuk, tanggal barang di *input*, jumlah barang, kondisi barang, sumber barang, kategori barang, lokasi barang, harga barang, dan foto barang. Data barang yang telah di *input* dapat di edit dan di hapus. Laporan data barang dapat di cetak dengan format pdf ataupun excel. Tampilan pada halaman data barang dapat dilihat pada gambar 3.

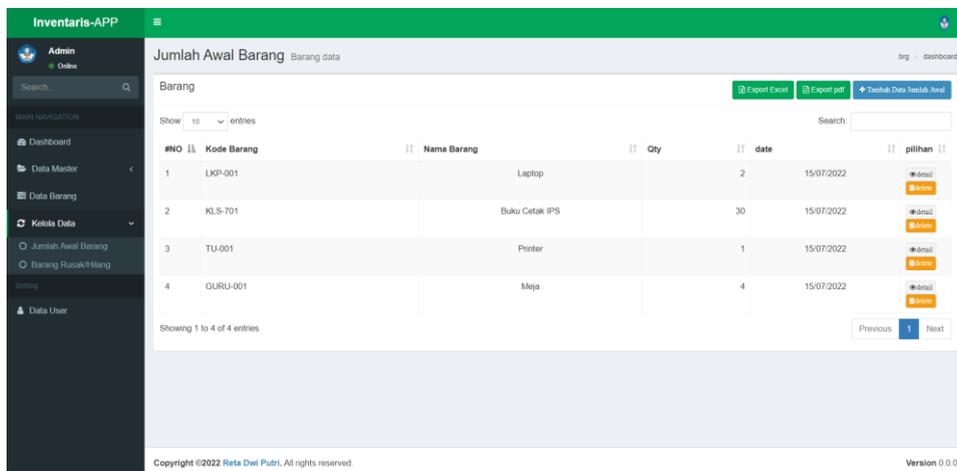


#NO	Kode Barang	Nama Barang	detail Barang	Tanggal Barang Masuk	Tanggal Barang di Input	Jumlah Barang	Kondisi Barang	Sumber Barang	Kategori Barang	Lokasi Barang	Harga Beli Barang	Image Barang
1.	TU-001	Printer	Printer M100, Garami 1 tahun.	2022-06-24	2022-06-24	1	BARU	DANA BOS	ELEKTRONIK	Ruang Staff TU	Rp 2.000.000,00	
2.	GURU-001	Meja	Untuk perlengkapan mengajar.	2022-07-05	2022-07-06	2	BARU	DANA BOS	PERALATAN KANTOR	Kantor Guru	Rp 150.000,00	
3.	KLS-701	Buku Cetak IPS	Perengkapan belajar, disimpan pada kelas VII-1.	2022-07-05	2022-07-07	30	BARU	DANA BOS	BUKU	KELAS VII-1	Rp 25.000,00	
4.	LKP-001	Laptop	Merk Asus, celeron, SSD 230GB, 7th Gen.	2022-07-04	2022-07-05	2	BARU	DANA BOS	ELEKTRONIK	Lab. Komputer	Rp 5.000.000,00	

Gambar 3. Data barang

###### b. Halaman tambah jumlah barang

Tampilan tambah jumlah barang adalah proses *input* jumlah barang berdasarkan data barang. Data tambah jumlah barang dapat dihapus, dan data dapat dicetak dalam bentuk pdf maupun excel. Tampilan halaman tambah jumlah barang dapat dilihat pada gambar 4.

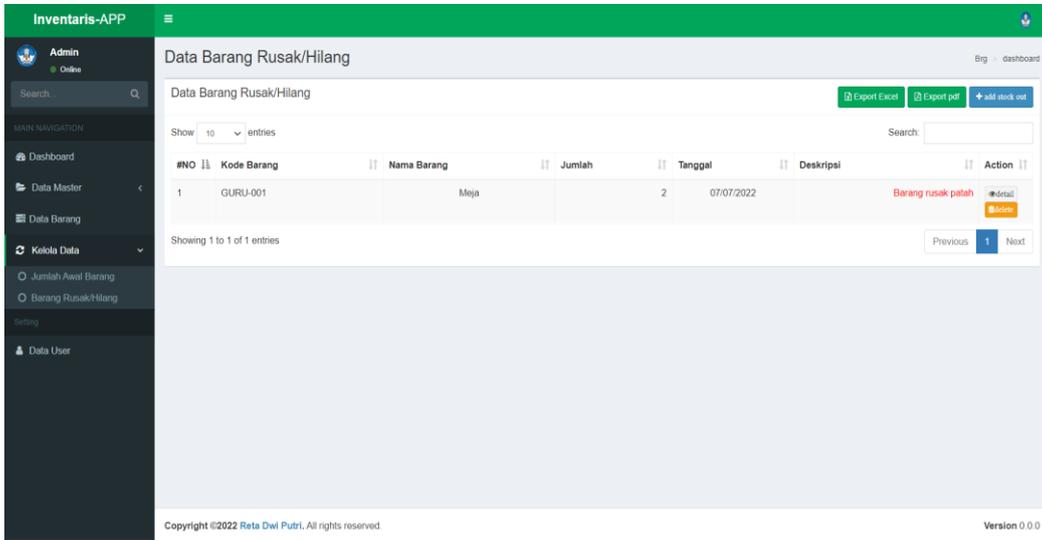


#NO	Kode Barang	Nama Barang	Qty	date	pilihan
1	LKP-001	Laptop	2	15/07/2022	 
2	KLS-701	Buku Cetak IPS	30	15/07/2022	 
3	TU-001	Printer	1	15/07/2022	 
4	GURU-001	Meja	4	15/07/2022	 

Gambar 4. Data tambah jumlah barang

c. Halaman data barang rusak/hilang

Tampilan data barang rusak/hilang dapat dilihat pada gambar 5, tampilan ini adalah data barang-barang yang rusak ataupun barang yang hilang, data yang telah di *input* dapat dihapus, namun tidak dapat dirubah.



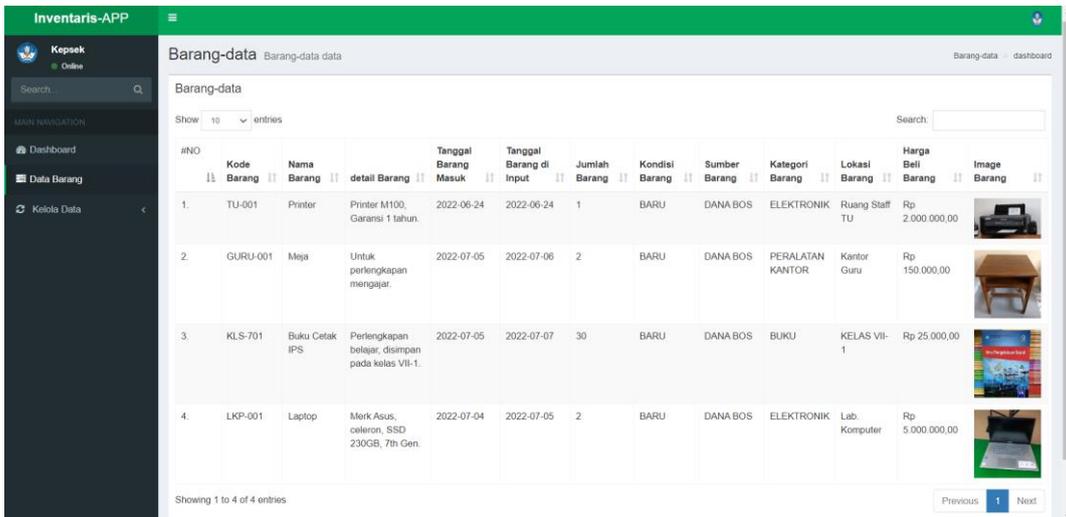
#NO	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah	Tanggal	Deskripsi	Action
1	GURU-001	Meja	2	07/07/2022	Barang rusak patah	detail hapus

Gambar 5. Data barang rusak/hilang

2. Tampilan sisi kepala sekolah

a. Halaman data barang

Tampilan ini merupakan seluruh data barang yang telah di *input* oleh admin sarana prasarana. Terdiri dari kode barang, nama barang, detail barang, tanggal barang masuk, tanggal barang di *input*, jumlah barang, kondisi barang, sumber barang, kategori barang, lokasi barang, harga barang, dan foto barang. Halaman dari data barang dapat dilihat pada gambar 6.



#NO	Kode Barang	Nama Barang	detail Barang	Tanggal Barang Masuk	Tanggal Barang di Input	Jumlah Barang	Kondisi Barang	Sumber Barang	Kategori Barang	Lokasi Barang	Harga Beli Barang	Image Barang
1.	TU-001	Printer	Printer M100, Garansi 1 tahun.	2022-06-24	2022-06-24	1	BARU	DANA BOS	ELEKTRONIK	Ruang Staff TU	Rp 2.000.000,00	
2.	GURU-001	Meja	Untuk perlengkapan mengajar.	2022-07-05	2022-07-06	2	BARU	DANA BOS	PERALATAN KANTOR	Kantor Guru	Rp 150.000,00	
3.	KLS-701	Buku Cetak IPS	Perlengkapan belajar, disimpan pada kelas VII-1.	2022-07-05	2022-07-07	30	BARU	DANA BOS	BUKU	KELAS VII-1	Rp 25.000,00	
4.	LKP-001	Laptop	Merik Asus, celeron, SSD 230GB, 7th Gen.	2022-07-04	2022-07-05	2	BARU	DANA BOS	ELEKTRONIK	Lab. Komputer	Rp 5.000.000,00	

Gambar 6. Data barang

*E. Pengujian Sistem*

Pengujian ini menggunakan metode *black box* untuk mengetahui kebutuhan sistem dan memastikan sistem sudah berjalan dengan benar sesuai kebutuhan pengguna. Hasil dari pengujian sistem yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel 1 untuk akses admin dan tabel 2 untuk akses kepala sekolah.

TABEL I  
PENGUJIAN BLACK BOX PADA SISTEM ADMIN

Input	Proses	Output	Hasil Uji
<i>Username dan password &gt;login</i>	Masuk kedalam sistem	Menampilkan <i>dashboard</i>	Berhasil
Mengelola data pada menu master (lokasi, sumber, kategori, kondisi)	Masuk ke halaman data pada menu master (lokasi, sumber, kategori, kondisi)	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menambah data pada menu master (lokasi, sumber, kategori, kondisi).</li> <li>Mengedit data pada menu master (lokasi, sumber, kategori, kondisi).</li> <li>Menghapus data pada menu master (lokasi, sumber, kategori, kondisi).</li> </ol>	<p>Berhasil</p> <p>Berhasil</p> <p>Berhasil</p>
Mengelola data barang	Masuk ke halaman data barang	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menambah data barang yang masuk.</li> <li>Mengedit data barang jika terjadi kesalahan atau terdapat pembaruan informasi.</li> <li>Menghapus data barang yang sudah tidak diperlukan lagi.</li> <li>Mencetak laporan dalam bentuk excel ataupun pdf.</li> </ol>	<p>Berhasil</p> <p>Berhasil</p> <p>Berhasil</p> <p>Berhasil</p>
Mengelola jumlah awal barang	Masuk ke halaman jumlah awal barang	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menambah data jumlah awal barang berdasarkan data barang.</li> <li>Menghapus data berdasarkan data barang.</li> <li>Melihat detail data jumlah awal barang.</li> <li>Mencetak laporan dalam bentuk excel ataupun pdf.</li> </ol>	<p>Berhasil</p> <p>Berhasil</p> <p>Berhasil</p> <p>Berhasil</p>
Mengelola barang rusak/hilang	Menampilkan halaman barang rusak/hilang	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menambah data barang rusak/hilang berdasarkan data barang yang ada.</li> <li>Menampilkan detail barang rusak/hilang berdasarkan data yang telah di <i>input</i>.</li> <li>Menghapus data barang rusak/hilang.</li> <li>Mencetak laporan dalam bentuk excel ataupun pdf.</li> </ol>	<p>Berhasil</p> <p>Berhasil</p> <p>Berhasil</p> <p>Berhasil</p>
Mengelola data <i>user</i>	Menampilkan data <i>user</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menambah data <i>user</i>.</li> <li>Menghapus data <i>user</i>.</li> </ol>	<p>Berhasil</p> <p>Berhasil</p>
Melakukan <i>Log out</i>	Keluar dari sistem	Menampilkan halaman <i>login</i> .	Berhasil

TABEL II  
PENGUJIAN BLACK BOX PADA SISTEM KEPALA SEKOLAH

Input	Proses	Output	Hasil Uji
<i>Username dan password &gt;login</i>	Masuk kedalam sistem	Menampilkan <i>dashboard</i>	Berhasil
Klik menu data barang	Masuk ke halaman data barang.	Menampilkan seluruh data barang.	Berhasil
Klik menu data jumlah awal barang	Masuk ke halaman data jumlah awal barang.	Menampilkan seluruh data jumlah awal barang.	Berhasil
Klik menu data barang rusak/hilang	Masuk ke halaman data barang rusak/hilang.	Menampilkan seluruh data barang rusak/hilang.	Berhasil
Melakukan <i>Log Out</i>	Keluar dari sistem.	Menampilkan halaman <i>login</i> .	Berhasil

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi inventaris barang berbasis *website* pada SMP Negeri 01 Runjung Agung yang akan membantu staff sarana prasarana dalam mengelola inventaris barang secara cepat dan mudah, serta dapat diakses dimana pun dan kapan pun karena hanya membutuhkan koneksi *internet* dan *browser* untuk mengaksesnya. Sistem yang dibuat dapat melakukan pengolahan data serta menyajikan laporan informasi.

#### REFERENCES

- [1] M. Suswara and I. Kurniawan, "Perancangan Sistem Pengelolaan Inventaris Barang Sarana dan Prasarana di SMKN 7 Bekasi," *J. Ris. Dan Apl. Mhs. Inform. JRAMI*, vol. 3, no. 01, Jan. 2022, doi: 10.30998/jrami.v3i01.2383.
- [2] S. Muhammad, R. Yunida, A. Irwandi, R. Indera, and E. S. Prihatin, "Membangun Sistem Informasi Inventaris Laboratorium Jurusan Administrasi Bisnis Berbasis PHP Dan MySQL Dengan Framework Laravel Dan Bootstrap," *POSITIF J. Sist. Dan Teknol. Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 77–82, Dec. 2021, doi: 10.31961/positif.v7i2.1054.
- [3] N. Lediwara and M. Rivaldi, "Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang Laboratorium Komputer SMPN 11 Kota Bengkulu," *J. Teknol. Sist. Inf. Dan Apl.*, vol. 2, no. 4, p. 117, Oct. 2019, doi: 10.32493/jtsi.v2i4.3527.
- [4] F. Yuridka and M. R. Wathani, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTARIS LABORATORIUM KOMPUTER PADA SMK NEGERI 2 BANJARMASIN MENGGUNAKAN DELPHI 7.0," *Technol. J. Ilm.*, vol. 10, no. 2, p. 92, Apr. 2019, doi: 10.31602/tji.v10i2.1812.
- [5] Y. Mulyanto and F. Ramdani, "APLIKASI PENGELOLAAN INVENTARIS BARANG DI SMK NEGERI 1 PLAMPANG BERBASIS WEB," *J. Inform. Teknol. Dan Sains*, vol. 1, no. 2, pp. 133–142, Nov. 2019, doi: 10.51401/jinteks.v1i2.419.
- [6] A. D. Supriatna, S. Rahayu, and A. Fakhrol Rozi, "Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang Berbasis Web Menggunakan Metode Rapid Application Development," *J. Algoritma*, vol. 19, no. 1, pp. 219–229, May 2022, doi: 10.33364/algoritma/v.19-1.1044.
- [7] A. Permana, N. Jarti, and A. Suryadi, "Pengembangan Aplikasi Monitoring Inventaris Barang Pada Universitas Ibnu Sina Batam Berbasis Web," *J-Com J. Comput.*, vol. 1, no. 2, pp. 109–114, Jul. 2021, doi: 10.33330/j-com.v2i1.1210.
- [8] Y. Yanti and M. Hidayat, "SISTEM INFORMASI INVENTARIS BARANG DI FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER," *Device*, vol. 11, no. 1, pp. 13–18, May 2021, doi: 10.32699/device.v11i1.1780.
- [9] A. Rinjani and S. Munir, "Perancangan Sistem Pengelola Inventaris berbasis Web menggunakan Framework MVC," *J. Inform. Terpadu*, vol. 8, no. 1, pp. 01–07, Mar. 2022, doi: 10.54914/jit.v8i1.377.
- [10] N. Oktaviani, I. M. Widiarta, and Nurlaily, "SISTEM INFORMASI INVENTARIS BARANG BERBASIS WEB PADA SMP NEGERI 1 BUER," *J. Inform. Teknol. Dan Sains*, vol. 1, no. 2, pp. 160–168, Nov. 2019, doi: 10.51401/jinteks.v1i2.422.