

**PERANCANGAN APLIKASI *INVENTORY* TOKO BAHAN BANGUNAN
(MATERIAL) MENGGUNAKAN METODE *EXTREME PROGRAMMING*
BERBASIS WEB**

SKRIPSI

Skripsi diajukan untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Komputer



Disusun oleh:

**NOVALIZA RAMADANTI
20001114901025**

**PRODI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS GLOBAL JAKARTA
2024**

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa berdasarkan hasil penelusuran berbagai karya ilmiah, gagasan dan masalah ilmiah yang diteliti dan diulas di dalam Naskah Skripsi ini adalah asli dari pemikiran saya. Tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Skripsi dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UUNo. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Jakarta, 22 Juli 2024

Mahasiswa,



Novaliza Ramadanti

NIM. 2001114901025

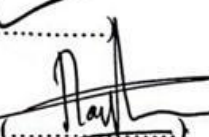
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Novaliza Ramadanti
NIM : 2001114901025
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : "Perancangan Aplikasi *Inventory* Toko Bahan Bangunan
(Material) Menggunakan Metode *Extreme Programming* Berbasis Web"

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Global Jakarta.

DEWAN PEMBIMBING

Pembimbing 1 : Onki Alexander BCM, M.IT (.....)

Pembimbing 2 : Halimatuz Zuhriyah S.KOM, M.IT (.....)

Ditetapkan di : Depok

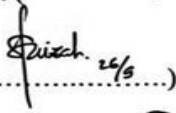
Tanggal : 22 Juli 2024

HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Novaliza Ramadanti
NIM : 2001114901025
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : "Perancangan Aplikasi *Inventory* Toko Bahan Bangunan
(Material) Menggunakan Metode *Extreme Programming* Berbasis Web"

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Global Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Penguji 1 : Ummy Gusti Salamah S.S.T., MIT. ()
Penguji 2 : Safira Faizah S.TR.KOM, M.IT (..........)
Penguji 3 : Anindya Ananda Hapsari, S.ST, M.IT (..........)

Ditetapkan di : Depok
Tanggal : 22 Juli 2024

KATA PENGANTAR/UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat- Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer Jurusan Teknik Informatika pada Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

- (1) Onki Alexander BCM, M.IT, selaku dosen pembimbing 1 dan juga mentor saya yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini;
- (2) Halimatuz Zuhriyah S.KOM, M.IT, selaku dosen pembimbing 2 saya yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini;
- (3) Ko Steven sebagai Pemilik toko bangunan indah murni material yang telah banyak membantu dalam usaha memperoleh data yang saya perlukan;
- (4) Orang tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral; dan
- (5) Sahabat yang telah banyak membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Jakarta, 22 Juli 2024

Penulis

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Global Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Novaliza Ramadanti
NPM : 2001114901025
Program Studi : Teknik Informatika
Jenis Karya Ilmiah : Skripsi

demikian demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Global Jakarta **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan Aplikasi *Inventory* Toko Bahan Bangunan (Material) Menggunakan Metode *Extreme Programming* Berbasis Web

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Non-eksklusif ini Universitas Global Jakarta berhak menyimpan, mengalih-media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 22 Juli 2024

Yang menyatakan



Novaliza Ramadanti

NIM. 2001114901025

ABSTRAK

Toko bangunan material TB Indah Murni di Bekasi menghadapi masalah dalam mengelola inventarisnya karena catatan manual yang tidak akurat menyebabkan data tidak akurat tentang ketersediaan barang. Aplikasi ini dibuat untuk membantu pemilik toko bahan bangunan mengelola inventaris mereka dengan lebih mudah. Metode pemrograman ekstrim (XP) digunakan untuk menangani perubahan yang mungkin terjadi selama proses pengembangan aplikasi. Metode pengembangan sistem Extreme Programming digunakan dalam penelitian ini untuk menghasilkan sistem informasi *inventory* yang terkontrol. Hasil pengujian Blackbox berdasarkan aspek fungsionalitas dari sistem yang dibuat berbasis web menunjukkan bahwa sistem dapat melakukan fungsinya dengan benar. Hasil analisis data menggunakan metode PIECES menunjukkan hasil persentase sebesar 71% dari pengujian terhadap penerimaan pengguna, yang menunjukkan bahwa sistem bisa dan layak digunakan.

Kata kunci: *Inventory, Metode Extreme Programming, Website*

ABSTRACT

The building materials store TB Indah Murni in Bekasi is facing issues in managing its inventory due to inaccurate manual records, which result in unreliable data regarding the availability of goods. This application was created to help hardware store owners manage their inventory more efficiently. Extreme Programming (XP) is used to handle changes that may occur during the application development process. To make access easier and more widespread, this application is installed in a web environment. The Extreme Programming system development methods are employed in this study to produce a controlled inventory information system. The findings of the Blackbox investigation based on the functionality aspect of the web-based system demonstrate the system's ability to perform its planned functions. The data analysis's conclusions using the PIECES method show a percentage of 71% from the user acceptance testing, indicating that the system is feasible for use.

Keyword : Inventory, Metode Extreme Programming, Website

DAFTAR ISI

JUDUL SKRIPSI.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR/UCAPAN TERIMA KASIH	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI AKADEMIS	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Batasan Masalah	4
2.1 Tinjauan Penelitian Yang Berkaitan	5
2.2 Landasan Teori	8
2.2.1 Pengertian <i>Inventory Control</i>	8
2.2.2 Pengertian <i>Agile Software Development</i>	10
2.2.3 Pengertian <i>Extreme Programming (XP)</i>	10
2.2.4 Pengertian <i>Framework Codeigniter</i>	12
2.2.5 HTML	13
2.2.6 CSS	14
2.3 PDM (Physical Data Model)	15
2.4 UML	16
2.4.1 Use Case Diagram	17
2.4.2 Activity Diagram	18
2.4.3 Sequence Diagram	19
2.5 Metode PIECES	19
2.6 Black Box Testing.....	21
2.7 PHP	22
2.8 MySQL	22
BAB III	24

METODE PENELITIAN.....	24
3.1 Diagram Alir Penelitian	24
3.2 Lokasi & Obyek Penelitian.....	26
3.3 Metodologi Pengembangan.....	27
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.5 Teknik Analisis Data.....	29
3.6 Desain dan Perancangan	31
3.7 Use case diagram	32
3.8 Activity Diagram	32
3.8.1 Activity diagram Login	33
3.8.2 Activity diagram Kelola Barang Masuk	34
3.8.2 Activity diagram Kelola Barang Keluar	35
3.8.3 Activity diagram Kelola Laporan	36
3.9 Sequence Diagram	36
3.9.1 Sequence diagram login.....	37
3.9.2 Sequence Diagram kelola barang masuk.....	37
3.9.3 Sequence Diagram kelola barang keluar	38
3.9.4 Sequence Diagram kelola laporan	39
BAB IV.....	40
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Hasil.....	40
4.2 Pembahasan	43
4.3. Source code.....	48
4.3.1 Source Code Login	48
4.3.2 Source Code Barang Baru Action	49
4.3.3 Source Code Input Barang Masuk Action	50
4.3.4 Source Code Input Barang Keluar Action	51
4.3.5 Source Code Laporan Data Barang Action	52
4.3.6 Source Code Login HTML	53
4.3.7 Source Code Barang Baru HTML	54
4.3.8 Source Code Input Barang Masuk HTML	54
4.3.9 Source Code Input Barang Keluar HTML	55
BAB V	56
PENUTUP	56
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 HTML dan CSS	15
Gambar 3.1. Toko Bangunan 1.....	26
Gambar 3.2. Toko Bangunan 2	27
Gambar 3.3. Metode Extreme Programming	27
Gambar 3.4 PDM	311
Gambar 3.8.1 Activity Diagram Login.....	32
Gambar 3.8.2 Activity Diagram Barang Masuk.....	32
Gambar 3.8.3 Activity Diagram Barang Keluar.....	32
Gambar 3.8.4 Activity Diagram Kelola Laporan	32
Gambar 3.9.1 Sequence Diagram Login	32
Gambar 3.9.2 Sequence Diagram Barang Masuk	32
Gambar 3.9.3 Sequence Diagram Barang Keluar	32
Gambar 3.9.4 Sequence Diagram Kelola Laporan	32
Gambar 4.2.1 Tampilan Login	45
Gambar 4.2.2 Tampilan Dashboard	45
Gambar 4.2.3 Tampilan Input Barang Baru 1	46
Gambar 4.2.4 Tampilan Input Barang Masuk 2	46
Gambar 4.2.5 Tampil Input Barang Keluar	47
Gambar 4.2.6 Tampilan Data Barang	47

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2.2 Simbol PDM	17
Tabel 2.3 Use Case Diagram.....	17
Tabel 2.4 Activity Diagram.....	18
Tabel 2.5 Sequence Diagram	19
Tabel 3.1 Diagram Alir Penelitian	30
Tabel 3.2 Skala Likert	30
Tabel 3.3 Kategori Kelayakan.....	30
Tabel 4.1 Hasil Testing <i>Black Box</i>	40
Tabel 4.2 Hasil Analisis PIECES.....	42
Tabel 4.3.1 Source Code Login Action.....	42
Tabel 4.3.2 Source Code Barang Baru Action.....	42
Tabel 4.3.3 Source Code Input Barang Masuk Action	42
Tabel 4.3.4 Source Code Input Barang Keluar Action	42
Tabel 4.3.5 Source Code Laporan Data Barang Action.....	42
Tabel 4.3.6 Source Code Login HTML	42
Tabel 4.3.7 Source Code Barang Baru HTML	42
Tabel 4.3.8 Source Code Input Barang Masuk HTML	542
Tabel 4.3.9 Source Code Input Barang Keluar HTML	42

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Toko-toko bahan bangunan menghadapi tekanan untuk meningkatkan efisiensi operasional mereka. Salah satu aspek krusial dalam menjaga daya saing adalah manajemen inventaris yang efektif. Toko bangunan Indah Murni ini di wariskan secara turun menurun sejak tahun 1979 sampai dengan saat ini sudah 2 generasi yang handle toko bangunan Indah Murni dengan menggunakan sistem manual *inventory*. Toko bangunan Indah Murni yang luas bangunannya mencapai 3,800 meter dan mempunyai stok barang yang bervariasi dan juga banyaknya *quantity* barang memerlukan penggunaan aplikasi *Inventory Control Extreme Programming* (XP) agar lebih memudahkan pegawai toko untuk mengelola *inventory* toko bangunan Indah Murni.

Menurut (Vannia Martinetta, 2023) toko dengan produk yang bervariasi, kebanyakan memiliki kesulitan atau kendala dalam menjaga keakuratan stok, agar terkendali Pencatatan administrasi yang berisi data dapat membantu manajemen gudang yang efektif dan jelas. Mereka juga dapat digunakan untuk memantau persediaan, mengontrol stok, dan melaporkan kepada pihak terkait. Pencatatan inventaris secara manual sering kali menyebabkan masalah seperti ketidaksesuaian data, kesulitan dalam pelacakan stok barang, dan keterlambatan dalam pembaruan informasi inventaris. Hal ini dapat mengakibatkan penundaan dalam pelayanan pelanggan, kesalahan pengiriman barang, dan peningkatan biaya operasional.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Ardiansah, 2022) untuk mengetahui berapa banyak persediaan yang harus disimpan, serangkaian aturan dikenal sebagai sistem pengelolaan persediaan. Jumlah dari persediaan yang terlalu banyak (*overstock*) mengakibatkan dana menumpuk yang besar dan juga mengakibatkan biaya penyimpanan yang tinggi dan kerusakan barang yang jauh lebih besar. Sebaliknya, jika persediaan barang terlalu sedikit, ada kemungkinan kekurangan persediaan atau *stockout*,

karena barang seringkali tidak dapat dibawa dengan cepat sebesar yang diperlukan, yang dapat menghentikan proses produksi, menunda penjualan, atau bahkan hilangnya minat pelanggan.

Toko bangunan Indah Murni memiliki kendala dalam *inventory* seperti *Overstock* atau kelebihan persediaan terlalu banyak barang di gudang, permasalahan ini bisa menyebabkan penumpukan barang yang tidak terjual. Kemudian *understock* atau kekurangan persediaan. Sebaliknya, tidak memiliki cukup persediaan barang yang dibutuhkan pelanggan, ini dapat menyebabkan kehilangan penjualan dan kekecewaan pelanggan. Dan juga manajemen persediaan yang tidak rapih jika proses manajemen persediaan tidak efisien, seperti perhitungan yang tidak akurat atau kurangnya pemantauan terhadap pergerakan barang, kesulitan dalam memprediksi permintaan pelanggan dan memenuhi kebutuhan mereka dengan tepat waktu. Dengan ini kami menggunakan metode XP yang sangat responsif terhadap perubahan.

Extreme Programming (XP) ialah pendekatan untuk pengembangan rekayasa *software* yang menargetkan tim yang akan dibentuk dalam skala kecil hingga medium. Selain itu, pendekatan ini juga dapat diterapkan untuk pengembangan sistem dengan persyaratan yang tidak terikat dan perubahan yang terjadi dengan cepat. XP tidak hanya memperhatikan coding, tetapi juga setiap aspek pengembangan perangkat lunak (Septiani & Habibie, 2022).

Aplikasi ini bertujuan untuk membantu pemilik toko dalam memantau dan mengendalikan tingkat inventaris mereka secara lebih mudah, memastikan informasi yang tepat dan terkini mengenai ketersediaan barang. Dengan adanya aplikasi *inventory* berbasis web ini akan memudahkan pemilik toko dan juga staff toko membuat rekap daftar belanja barang yang sudah *understock* dan tidak membeli lagi barang yang masih *overstock*. Dengan mengintegrasikan prinsip Pemrograman ekstrim dengan teknologi berbasis web, aplikasi ini bertujuan untuk merevolusi praktik manajemen inventaris di sektor ritel bahan bangunan, membuka jalan bagi peningkatan efisiensi dan profitabilitas.

1.2 Rumusan Masalah

Ini merupakan rumusan masalah pada penelitian berikut:

1. Bagaimana pemilik toko bisa melacak stok barang dengan cepat dan akurat?
2. Bagaimana melakukan pengembangan aplikasi manajemen *inventory* dengan menggunakan pendekatan *Extereme Programming (XP)*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Membangun aplikasi *inventory* berbasis web yang bisa membuat pemilik toko untuk melacak stok barang dengan cepat dan akurat.
2. Melakukan pengembangan aplikasi dengan menggunakan metode *Extreme Programming (XP)* untuk mengakomodasi perubahan permintaan pengguna dan kebutuhan bisnis yang mungkin terjadi selama pengembangan aplikasi.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, keuntungan yang dihasilkan dari aplikasi tersebut adalah seperti berikut:

1. Manfaat penelitian ini pada toko bahan bangunan yaitu peningkatan efisiensi operasional, Penelitian ini akan menjelaskan jauh lebih baik tentang bagaimana aplikasi *inventory* berbasis web yang dikembangkan menggunakan *Metode Extreme Programming (XP)* dapat membantu toko bahan bangunan meningkatkan efisiensi dalam manajemen inventaris. Dengan implementasi aplikasi ini, diharapkan waktu yang diperlukan untuk mencatat dan melacak inventaris akan berkurang, sehingga memungkinkan pengalokasian sumber daya yang lebih efisien.
2. Manfaat penelitian ini bagi pelanggan maupun masyarakat adalah ketepatan data dan ketersediaan barang yang ditingkatkan melalui aplikasi ini, kesalahan pencatatan dan ketidaksesuaian data inventaris dapat diminimalkan, sehingga pemilik toko dapat mengandalkan

informasi yang lebih akurat tentang ketersediaan barang. Hal ini akan dapat mengurangi resiko dari kelebihan atau kekurangan stok yang tidak diinginkan, serta meningkatkan kepuasan pelanggan dengan menjamin ketersediaan barang yang tepat waktu.

3. Manfaat penelitian ini bagi kampus yaitu kontribusi terhadap pengetahuan dan teknologi. skripsi ini dapat menjadi sumbangan penting terhadap pengetahuan dan teknologi dalam bidang pengembangan perangkat lunak berbasis web dan manajemen inventaris. Hal ini dapat meningkatkan reputasi kampus sebagai lembaga akademis yang berkontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan dan juga teknologi.

1.5 Batasan Masalah

Tidak diragukan lagi bahwa laporan akhir ini harus dibatasi pada kemampuan, situasi, kondisi, biaya, dan waktu. Oleh karena itu, penulis membatasi ruang lingkup laporan ini, yang diharapkan akan menghasilkan hasil yang diinginkan:

1. Biaya yang terkait dengan pemeliharaan aplikasi, seperti biaya hosting, dan pembaruan perangkat lunak.
2. Penelitian ini terbatas pada toko bangunan Indah Murni
3. Bahasa pemrograman yang digunakan hanya PHP
4. Keterbatasan aksesibilitas yang mana koneksi internet mungkin lambat atau tidak stabil, menyebabkan masalah aksesibilitas terhadap aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, I. P., Marta, R., Rinaldi, D., Riyanda, A. R., & Indarta, Y. (2022). Penerapan Extreme Programming Dalam Perancangan Sistem Informasi Praktik Industri Berbasis Website. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(1), 277-284.
- Septiani, N. A., & Habibie, F. Y. (2022). Penggunaan Metode Extreme Programming Pada Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Publik. *Jurnal Sistem Komputer dan Informatika (JSON)*, 3(3), 341-349.
- Ardiansah, T. (2022). Perancangan Sistem Persediaan Menggunakan Metode Extreme Programming. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 1(1), 1-6.
- Prayinusa, B. R., & Geni, B. Y. (2023, August). Optimalisasi Sistem Inventory IT Menggunakan Metode Extreme Programming Di PT XYZ Berbasis Web . In *Prosiding Seminar SeNTIK* (Vol. 7, No. 1, pp. 163-170).
- Martinetta, M. V. (2023). Efektivitas Penggunaan Warehouse Management System (WMS) Pada Gudang Diamond PT Ritra Cargo Semarang (Doctoral dissertation, Universitas Diponegoro).
- Novie R, A. (2023). Laporan Akhir Rancang Bangun dan Implementasi bisnis Ikan Dero Crispy (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Premana, A. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Invetory Barang (SINBAR) Berbasis Website. *Jurnal Ilmiah Intech: Information Technology Journal of UMUS*, 1(02), 51-61. Sholikhin, I. (2022). Membangun Sistem Inventory Berbasis Web Menggunakan Metode Extreme Programming Studi Kasus Toko Lestari. *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer dan Sains*, 1(06), 620-629
- Wijaya, H., Riyadi, N. S., & Saprudin, S. (2023). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang Dengan Metode Extreme Programming Pada PT Pesona Lestari Abadi. *Buletin Ilmiah Ilmu Komputer dan Multimedia (BIIKMA)*, 1(1), 189-204.
- Heizer, J., Render, B., & Munson, C. (2020). *Operations management: sustainability and supply chain management*. Pearson.

- Oktapiadi, R. S., Komariah, K., & Jhoansyah, D. (2019). Analisis Inventory Turn Over Dalam Meningkatkan Profitabilitas Pada Matahari Department Store Tbk. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 20 (2), 62-71.
- Sulistiani, H., Yuliani, A., & Hamidy, F. (2021). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Upah Lembur Karyawan Menggunakan Extreme Programming. *Technomedia Journal*, 6(1 Agustus), 1-14.
- Hafsari, R., Aribi, E., & Maulana, N. (2023). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Inventori Dan Penjualan Pada Perusahaan PT. INHUTANI V. PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer, 10(2), 109-116.
- Krisbiantoro, Dwi, et al. *Dasar Pemrograman Web dengan bahasa HTML, PHP, dan Database MySQL*. Vol. 1. Zahira Media Publisher, 2021.
- Putra, H. N. (2019). Implementasi Sistem Informasi Konsultasi Kebutuhan Gizi Pada Ibu Hamil Dengan Metode Cooper Berbasis Web Pada Puskesmas Bungus Teluk Kabung Padang. *Rang Teknik Journal*, 2(2).
- Firdan, M. A. D (2022). Rancang Bangun Aplikasi Inventory pada Toko Sepatu After Disc Menggunakan Framework Condeigniter.
- Fardela, R. (2023). Analisis Situs Web Forum Otatik Menggunakan Metode Pieces di Dinas Kominfo Kabupaten Lima Puluh Kota. JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer), 7(1), 79-87.
- Sahi, A. (2020). Aplikasi Test Potensi akademik seleksi saringan masuk LP3I berbasis web online menggunakan framework codeigniter. *Tematik*, 7(1), 120-129.
- Doyan, A., Khairunnisa, D. S., & Zuhdi, M. (2022). Pengembangan Media Alat Ukur Percepatan Gravitasi Berbasis Arduino Nano untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Kappa Journal*, 6(2), 240-257.
- Abdillah, M. T., Kurniastuti, I., Susanto, F. A., & Yudianto, F. (2023). Implementasi black box testing dan usability testing pada website Sekolah MI Miftahul Ulum Warugunung Surabaya. *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, 8(1), 234-242.