



### SISTEM INVENTORI BERBASIS *WEB* DENGAN METODE *AGILE SCRUM* PADA ARTHA JAYA TEKNIK

**Dzikri Febriansyah**

Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pelita Bangsa  
Dzikri.f06@mhs.pelitabangsa.ac.id

#### *Abstract*

*In this research, the problem is formulated on how to optimize and secure inventory data at Artha Jaya Teknik and how to implement an inventory information system using the Web-based Agile Scrum method at Artha Jaya Teknik. Meanwhile, the aim of this research is to optimize, secure and check the accuracy and correctness of inventory data at Artha Jaya Teknik and to make it easier for users to process inventory data, up to the point of creating reports which can be done directly from the program design that has been designed. The agile method is an incremental development method that focuses on rapid development, software that is released in stages, reduces process overhead, and produces high quality code and the development process involves users directly. This research will produce an inventory system that can accommodate the business processes of incoming and outgoing goods at the Artha Jaya Teknik logistics warehouse.*

**Keywords:** *System, Data, Inventory, Agile Scrum, Web.*

#### **Abastrak**

Dalam penelitian ini dirumuskan masalah tentang bagaimana cara mengoptimalkan dan mengamankan data persediaan barang pada Artha Jaya Teknik dan bagaimana cara menerapkan sistem informasi persediaan barang dengan menggunakan metode *Agile Scrum* berbasis *Web* pada Artha Jaya Teknik. Sedangkan untuk tujuan penelitian ini adalah untuk mengoptimalkan dan mengamankan serta memeriksa ketelitian dan kebenaran data persediaan barang pada Artha Jaya Teknik dan dapat memudahkan user dalam melakukan pengolahan data persediaan, hingga sampai pembuatan laporan yang dapat dilakukan langsung dari perancangan program yang sudah dirancang. Metode *agile* merupakan metode pengembangan incremental yang fokus pada perkembangan yang cepat, perangkat lunak yang dirilis bertahap, mengurangi *overhead* proses, dan menghasilkan kode berkualitas tinggi dan pada proses perkembangannya melibatkan user secara langsung. Penelitian ini akan menghasilkan sebuah

sistem inventori yang dapat mengakomodasi proses bisnis barang masuk dan barang keluar di gudang logistik Artha Jaya Teknik.

**Kata kunci:** sistem, data, inventori, *agile scrum*, *web*.

#### **1. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi sekarang ini khususnya teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat. Tidak asing lagi bagi kita mendengar kecanggihan mengenai komputer yang merupakan perkembangan terkini dari teknologi informasi. Perkembangan teknologi komputer sekarang ini lebih banyak berkembang ke arah user *friendly*, yang artinya semakin mempermudah pemakai dalam memahami serta menjalankan fungsi komputer tersebut.

Peran teknologi informasi dalam menunjang kualitas suatu perusahaan memiliki andil yang cukup besar. Penggunaan teknologi informasi bukan hanya untuk proses otomatisasi terhadap

akses informasi, akan tetapi juga untuk meningkatkan tingkat akurasi dan kecepatan respon pada sebuah sistem yang terintegrasi, sehingga keseluruhan proses dan prosedur kegiatan pada perusahaan menjadi lebih efektif dan efisien. Bahkan saat ini perkembangan teknologi informasi semakin mendapat energi positif dari seluruh masyarakat. Perkembangan teknologi informasi bukan hanya diterapkan dan dimanfaatkan oleh para pemilik bisnis atau pemerintahan saja, akan tetapi mulai banyak diterapkan dan dimanfaatkan ke dalam bidang pendidikan. Oleh karenanya, ketersediaan informasi yang semakin mudah dan cepat untuk diakses menjadi hal penting dalam mendukung upaya terciptanya generasi penerus bangsa yang kreatif, inovatif, dan kompetitif.

Belakangan ini, istilah industri 4.0 semakin banyak terdengar dan tersebar luas di media informasi maupun di media sosial. Secara umum, industri 4.0 mencakup pengembangan dan integrasi informasi inovatif dan teknologi komunikasi ke dalam industri. Tujuan utamanya adalah untuk mendorong jaringan cerdas dari proses dan produk di sepanjang rantai nilai, sehingga memungkinkan untuk menggunakan proses organisasi secara lebih efisien, ke dalam kreasi barang dan jasa untuk meningkatkan manfaat bagi pelanggan dengan menawarkan produk dan jasa yang baru.

Industri 4.0 adalah sebuah konsep integrasi otomatisasi industri, pertukaran data, dan teknologi manufaktur modern. Industri 4.0 berfokus pada *Cyber-Physical Systems (CPS)*, produksi yang cerdas, interaksi manusia dan komputer, *3D printing*, operasi jarak jauh, *Internet of Things*, *cloud computing*, *big data* dan teknologi modern lainnya. Industri 4.0 adalah realisasi integrasi horizontal dan vertikal di dalam sebuah rantai nilai. Integrasi horizontal adalah keterkaitan antara jaringan informasi dan komunikasi dengan sumber daya untuk produksi dan layanan yang *realtime*. Integrasi vertikal adalah konversi dari sistem produksi yang klasik ke dalam proses produksi yang dikendalikan oleh *web yang modern*.

Dalam dunia usaha khususnya pada sebuah perusahaan tentunya akan mengandalkan komputer untuk kebutuhan seperti mengatur penyimpanan dan mengelola sebuah data dalam bentuk sistem yang dirancang untuk mempermudah kelancaran dalam suatu pekerjaan terutama dalam mengatur persediaan bahan pangan maupun penjualan. Menurut Schroeder, persediaan (Inventori) adalah

*stock* bahan yang digunakan untuk memudahkan produksi atau untuk memuaskan permintaan pelanggan. Persediaan (Inventori) adalah suatu aset perusahaan berupa barang-barang yang menjadi objek usaha pokok meliputi persediaan bahan baku, bahan dalam proses, bahan jadi. Persediaan barang-barang yang harus dicatat dalam pembukuan, baik yang menyangkut pengeluaran (penjualan) dan pemasukan (pembelian) barang-barang. Perusahaan dapat mengetahui nilai persediaan yang ada di gudang melalui pembukuan persediaan barang untuk menghindari adanya kesalahan dalam pencatatan persediaan.

Sistem pengendalian persediaan barang merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan suatu perusahaan. Sistem Pengendalian atas persediaan yang baik akan menciptakan kondisi yang baik pada kegiatan usaha itu sendiri. Sebaliknya jika sistem pengendalian *intern* atas persediaan tidak baik dan tidak sesuai maka dapat mengakibatkan persediaan akan hilang dan menyebabkan perusahaan akan mengalami kerugian.

Artha Jaya Teknik adalah salah satu jenis perusahaan *Trading* yang ada di Kota Cikarang. Artha Jaya Teknik bergerak dalam bidang *Sparepart* Industri salah satu fokusnya yaitu menjual produk seperti *Conveyor Machine* dan seperti Aluminium Profile, *Pneumatics*, serta *Induction Motor*. Artha Jaya Teknik bukan perusahaan yang besar, akan tetapi pangsa pasar semakin lama semakin meluas dan penjualan pun semakin meningkat, hal ini mengharuskan adanya penerapan sistem pengendalian dan penyimpanan yang baik dalam mengatur persediaan yang dimiliki oleh Artha Jaya Teknik, utamanya pada persediaan barang jadi hasil produksi. Bahan baku dan barang jadi merupakan persediaan utama yang ada di Artha Jaya Teknik karena merupakan objek usaha pokok bagi perusahaan. Pentingnya penerapan sistem pengendalian persediaan yaitu untuk menjaga keamanan harta milik perusahaan, memeriksa ketelitian dan kebenaran data, mendorong efisiensi, dan membantu mendorong dipatuhinya kebijakan manajemen yang telah ditetapkan. Adanya sistem informasi inventori ini dapat memudahkan *user* dalam melakukan pengolahan data persediaan, hingga sampai pembuatan laporan yang dapat dilakukan langsung dari perancangan program yang sudah rancang.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Didik Kurniawan yang berjudul “Sistem Inventori Jurusan Ilmu Komputer di Universitas Lampung” dengan menggunakan metode *Neuro-Dynamic programming* yang berfokus pada solusi pendekatan yang akan dihasilkan dan untuk mendapatkan hasil perhitungan optimasi pengendalian persediaan dengan metode *Neuro-Dynamic programming* yaitu harus diperoleh parameter yang ada di dalamnya. Penentuan stok barang berdasarkan metode *Neuro-Dynamic programming* dapat mengoptimalkan jumlah stok barang yang ada, sehingga tidak terjadi *overdemand* dan *oversupply*.

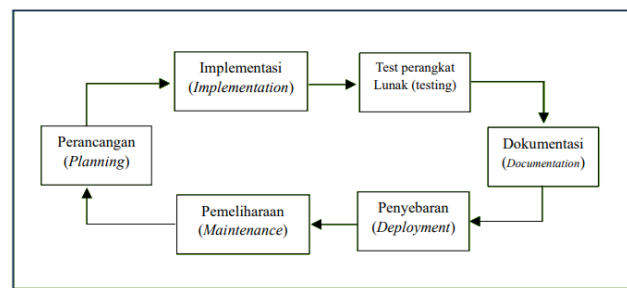
Dari penjelasan di atas yang menjadi permasalahan pada obyek penelitian yaitu belum adanya sistem pengendalian persediaan barang pada Artha Jaya Teknik yang berlangsung secara manual dan kurang kompatibel dalam mengolah sebuah data persediaan. Maka berdasarkan penjelasan dan permasalahan di atas, penulis tertarik mengambil judul “Sistem Inventori Berbasis Web Dengan Metode Agile Scrum Pada Artha Jaya Teknik”.

## 2. Metode Penelitian

### 2.1 Metodologi Penelitian

Metode penelitian digunakan sebagai pedoman dalam melakukan penelitian untuk mencapai hasil dan tujuan yang telah ditentukan, metode penelitian yang digunakan meliputi metode pengembangan aplikasi. Dalam tahap pengembangan sistem informasi inventori ini menggunakan metode *Agile Software Development* yang merupakan pendekatan dari *SDLC*. *System Development Life Cycle (SDLC)* adalah sebuah pendekatan yang terdiri dari langkah-langkah untuk menganalisis dan merancang sistem yang dikembangkan melalui penggunaan siklus yang lebih spesifik untuk aktivitas yang dilakukan.

Penelitian yang dilakukan penulis menggunakan metode *Agile Software Development* dalam melakukan perancangan dan pengembangan *website*. *Agile Software Development* dirancang untuk membantu *developer* bekerja dengan cepat dan menyesuaikan dengan kebutuhan *user* terhadap sistem.



Gambar 1. Metode Agile

1. Perencanaan (*planning*) sistem, merupakan salah satu tahapan awal ketika proses kategorisasi yang memerlukan suatu langkah atau tahapan. Pada tahap ini pengembang dan pengguna membuat rancangan atas kesepakatan bersama melakukan analisis mendalam terhadap kebutuhan dan persyaratan sistem pemasukan barang atau pengeluaran barang.
2. Implementasi, yaitu persiapan pengembang bekerja secara kolaboratif untuk mengimplementasikan fitur-fitur yang telah direncanakan. Yang mana di hasilkan dari perancangan sistem baru yang di setujuji kedalam bahasa pemrograman.
3. *Testing*/pengujian, merupakan prasyarat utama dari sebuah sistem. Pada langkah ini pengembang melakukan pengembangan sistem kedalam bentuk coding, lalu dilakukan uji coba perangkat lunak. Sistem baru yang sudah di implementasikan akan dilakukan pengujian, dimana agar tidak ada *error* atau *bug* saat sistem tersebut dijalankan.
4. Dokumentasi adalah proses pendokumentasian suatu perangkat, dilakukan dengan merekam langkah demi langkah sistem yang dibangun. Pada langkah ini, hasil pengujian didokumentasikan untuk memudahkan pemeliharaan di masa mendatang.
5. Deployment, setelah fitur-fitur telah diuji dan dianggap siap, aplikasi sistem informasi inventori dapat diterapkan ke lingkungan produksi atau digunakan oleh pengguna akhir. Dalam Agile Development, penyebaran dilakukan secara bertahap dan iteratif untuk menghindari risiko kesalahan besar dalam satu implementasi.
6. Maintenance, setelah sistem inventori beroperasi, tim pengembang bertanggung

jawab untuk memelihara sistem dan menjaga kinerjanya. Pemeliharaan dilakukan secara iteratif dalam siklus Agile.

7. Dalam metode Agile, setiap langkah ini dilakukan secara berulang dalam iterasi berkelanjutan, dengan fokus pada pengiriman fitur yang dapat digunakan secara bertahap dan perbaikan berkelanjutan berdasarkan umpan balik pengguna.

## 2.2 Agile Scrum Development

Metode Scrum adalah salah satu metode dari berbagai macam metode rekayasa *software* dengan menggunakan prinsip-prinsip:



Gambar 2. Scrum Process

Penjelasan metode *scrum* secara umum dari gambar di atas adalah sebagai berikut:

1. *Product Owner (User Story)* adalah penjelasan secara detail tentang kebutuhan sistem dalam bentuk bahasa yang dapat dengan mudah dipahami oleh sudut pandang *end user*. *User story* digunakan sebagai panduan untuk membuat *product backlog*.
2. *Product Backlog* adalah daftar urutan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam sistem maupun produk. Isi dari *Product Backlog* berisi fitur yang akan dijalankan ke dalam sistem beserta estimasi waktu pengerjaannya. Dokumen ini selalu berubah-ubah secara dinamis seiring dengan perkembangan produk agar menghasilkan produk yang layak. *Product Owner (User Story)* adalah satu-satunya yang bertanggung jawab pengelolaan *Product Backlog*.
3. *Sprint Backlog* adalah kumpulan dari item *Product Backlog* yang diidentifikasi oleh tim *scrum*. Daftar ini dikerjakan selama *sprint*

berlangsung. Tim memilih beberapa item *product backlog* dan mengidentifikasi tugas-tugas yang perlu untuk diselesaikan berdasarkan *user story* yang ada.

4. *Daily Scrum* adalah aktivitas harian di dalam sprint yang dilakukan *scrum team* untuk memeriksa apa yang telah dikerjakan, apa yang akan dikerjakan dan apa yang mungkin menjadi hambatan dalam pengerjaan proyek. *Scrum team* menggunakan *daily scrum* sebagai sarana untuk memperbaiki perkembangan produk agar tercapainya sebuah *Sprint Goal*.
5. *Sprint* adalah suatu siklus waktu dengan durasi maksimal satu bulan atau kurang. Durasi pada *sprint* sepanjang pengembangan produk tidak berubah. Tujuan *sprint* adalah untuk menyelesaikan sesuatu (*Sprint Goal*).

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Pengujian Unit

Pengujian untuk validasi dilakukan dengan beberapa pendekatan salah satunya yaitu *black box testing*. *Black-Box Testing* (pengujian kotak hitam) yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

#### 3.1.1 Pengujian Terhadap *Form Login Admin*

Tabel 1. Skenario Pengujian Login Admin

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	<i>User Id</i> dan <i>Password</i> tidak diisi kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>User Id:</i> (kosong) <i>Password:</i> (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan "username dan password harus diisi!!"	Sesuai Harapan	Valid
2	Mengetikkan <i>User Id</i> dan <i>Password</i>	<i>User Id:</i> dzikri@art	Sistem akan menolak akses	Sesuai Harapan	Valid

	d tidak diisi atau kosong kemudian klik tombol <i>login</i>	hajar ateknik.com <i>Password: (Kosong)</i>	user dan menampilkan " <i>password</i> harus diisi !!"		
3	<i>User Id</i> tidak diisi (kosong) dan <i>Password</i> diisi kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>User Id: (Kosong)</i> <i>Password: Staff</i>	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan " <i>username</i> harus diisi !!"	Sesuai Harapan	Valid
4	Mengetik salah satu kondisi "salah" pada <i>User Id</i> atau <i>Password</i> kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>User Id: admin@arhajateknik (benar)</i> <i>Password: admin (salah)</i>	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan "Gagal, <i>username</i> dan <i>password</i> salah !!"	Sesuai Harapan	Valid
5	Mengetikkan <i>User Id</i> dan <i>Password</i> dengan data yang benar kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>User Id : admin@arhajateknik (benar)</i> <i>Password : staff (benar)</i>	Sistem menerima akses login dan kemudian langsung menampilkan menu utama staff.	Sesuai Harapan	Valid

### 3.1.1 Pengujian Terhadap *Form Login Staff*

Tabel 2. Skenario Pengujian *Form Login Staff*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	<i>User Id</i> dan <i>Password</i> tidak diisi	<i>User Id: (kosong)</i> <i>Pass</i>	Sistem akan menolak akses user dan	Sesuai Harapan	Valid

	kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>word: (Kosong)</i>	menampilkan " <i>username</i> dan <i>password</i> harus diisi!!"		
2	Mengetikkan <i>User Id</i> dan <i>Password</i> tidak diisi atau kosong kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>User Id: dzikri@arhajateknik.com</i> <i>Password: (Kosong)</i>	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan " <i>password</i> harus diisi !!"	Sesuai Harapan	Valid
3	<i>User Id</i> tidak diisi (kosong) dan <i>Password</i> diisi kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>User Id: (Kosong)</i> <i>Password: Staff</i>	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan " <i>username</i> harus diisi !!"	Sesuai Harapan	Valid
4	Mengetik salah satu kondisi "salah" pada <i>User Id</i> atau <i>Password</i> kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>User Id: admin@arhajateknik (benar)</i> <i>Password: admin (salah)</i>	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan "Gagal, <i>username</i> dan <i>password</i> salah !!"	Sesuai Harapan	Valid
5	Mengetikkan <i>User Id</i> dan <i>Password</i> dengan data yang benar kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>User Id : admin@arhajateknik (benar)</i> <i>Password : staff (benar)</i>	Sistem menerima akses login dan kemudian langsung	Sesuai Harapan	Valid

	kemudian klik tombol login	word : staff (benar)	menampilkan menu utama staff.		
--	----------------------------	----------------------------	-------------------------------	--	--

### 3.1.3 Pengujian Terhadap *Form* Pendaftaran *Staff*

Tabel 3. Skenario Pengujian *Form* Pendaftaran *Staff*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Nama, <i>e-mail</i> , <i>Password</i> , Nomor Telepon, Nomor KTP tidak diisi kemudian klik tombol Submit	Nama Lengkap: (kosong) <i>e-mail</i> : (kosong) <i>Password</i> : (kosong) Nomor Telepon: (kosong) Nomor KTP: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan "Data harus diisi!!"	Sesuai Harapan	Valid
2	Mengetikkan Nama, Sedangkan <i>e-mail</i> , <i>Password</i> , Nomor Telepon, Nomor KTP tidak diisi	Nama Lengkap: Dzikri Febriansyah <i>e-mail</i> : (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan "Data harus diisi!!"	Sesuai Harapan	Valid

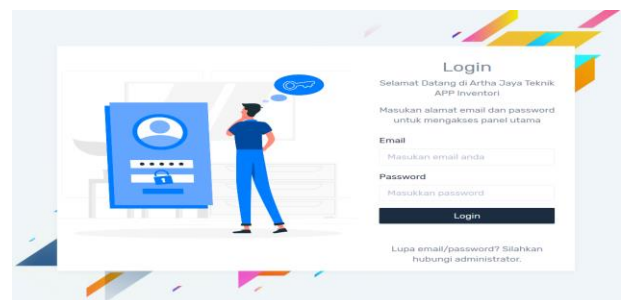
	kemudian klik tombol Submit	<i>Password</i> : (kosong) Nomor Telepon: (kosong) Nomor KTP: (kosong)			
3	Mengetikkan Nama, <i>e-mail</i> , Sedangkan <i>Password</i> , Nomor Telepon, Nomor KTP tidak diisi kemudian klik tombol Submit	Nama Lengkap: Dzikri Febriansyah <i>e-mail</i> : dzikriahjaya@k.com <i>Password</i> : (kosong) Nomor Telepon: (kosong) Nomor KTP: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan " <i>Password</i> harus diisi!!"	Sesuai Harapan	Valid
4	Mengetikkan Nama, <i>e-mail</i> , <i>Password</i> ,	Nama Lengkap: Dzikri	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan	Sesuai Harapan	Valid

	Sedangkan Nomor Telepon, Nomor KTP tidak diisi kemudian klik tombol Submit	Febriansyah, <i>e-mail: dzikriarthajaya@k.com</i> , <i>Password: Staff</i>  Nomor Telepon: (kosong) Nomor KTP: (kosong)	ilkan “Nomor Telepon, Nomor KTP harus diisi !!”		
5	Mengetikkan Nama, <i>e-mail, Password</i> , Nomor Telepon, Sedangkan Nomor KTP tidak diisi kemudian klik tombol Submit	Nama Lengkap: Dzikri Febriansyah, <i>e-mail: dzikriarthajaya@k.com</i> , <i>Password: Staff</i> Nomor Telepon: 0878 1223 0492	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan ilkan “Nomor KTP harus diisi !!”	Sesuai Harapan	Valid

		Nomor KTP: (kosong)			
6	Mengetikkan Nama, <i>e-mail, Password</i> , Nomor Telepon, Nomor KTP diisi kemudian klik tombol Submit	Nama Lengkap: Dzikri Febriansyah, <i>e-mail: dzikriarthajaya@k.com</i> , <i>Password: Staff</i> Nomor Telepon: 0878 1223 0492  Nomor KTP: 3216 1502 0203 93	Sistem menerima akses pendaftaran user dan kemudian langsung menampilkan “Anda Berhasil Daftar “	Sesuai Harapan	Valid

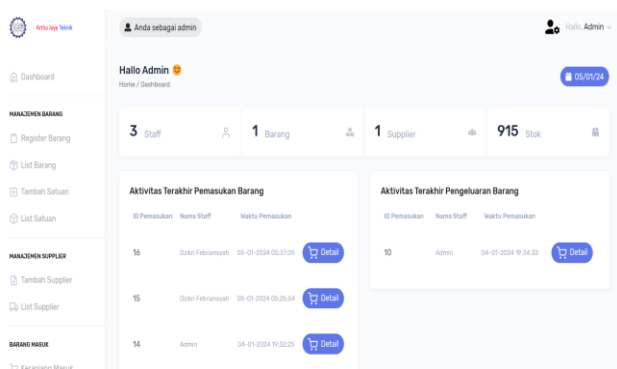
### 3.2 Implementasi

#### 3.2.1 Implementasi Halaman *Login*



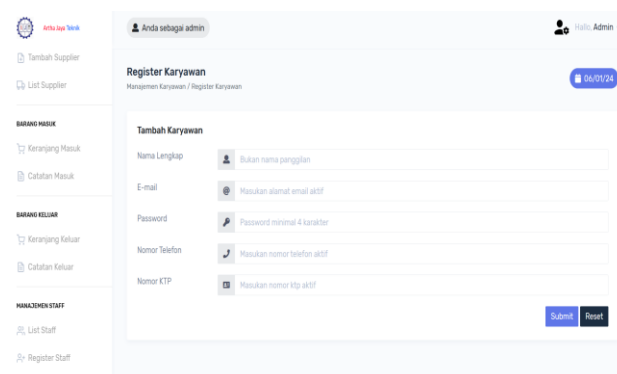
Gambar 3. Implementasi Halaman *Login*

### 3.2.2 Implementasi Halaman *Dashboard*



Gambar 4. Implementasi Halaman *Dashboard*

### 3.1.3 Implementasi Halaman Pendaftaran *Staff*



Gambar 4. Implementasi Halaman Pendaftaran *Staff*

## 4. Kesimpulan

### 4.1 Kesimpulan

Penerapan metode *agile scrum* ini menghasilkan sistem inventori barang untuk Artha Jaya Teknik yang akan memberikan dampak positif, karena sistem ini dapat mempermudah user dalam mengelola dan mengoptimalkan data inventori barang, serta memonitoring dan mengamankan data khususnya data inventori barang pada Artha Jaya Teknik karena sistem ini saling terintegrasi antara data barang masuk, data stok, dan data barang keluar. Sehingga user dapat dengan mudah mengelola data barang masuk, data stok, data barang keluar dengan hanya menginputkannya langsung ke dalam sistem. Hal ini dapat mengurangi kesalahan dalam mengelola data seperti tidak adanya data yang redundansi, tidak ada data stok kosong karena terdapat pemberitahuan minimum stok yang tersedia, tidak ada barang yang menumpuk, dan waktu menjadi lebih efisien.

Dengan dibangunnya sistem informasi aplikasi inventori ini, maka proses dalam kegiatan pengelolaan persediaan barang pada Artha Jaya Teknik menjadi terkomputerisasi serta lebih efektif dan efisien sehingga memudahkan bagian gudang dalam setiap pengelolaan data dan juga mengurangi kesalahan dalam mengolah data serta penyimpanan data yang lebih terjamin karena tersimpan pada *database*. Adapun berdasarkan hasil uji *blackbox* yang telah dilakukan maka didapatkan bahwa sistem inventori yang dibangun dapat mengakomodasi proses bisnis dalam bidang inventori perusahaan yaitu proses barang masuk dan barang keluar.

### 4.2 Saran

Sistem ini diharapkan dapat lebih dikembangkan lagi dengan menambahkan fitur-fitur yang sesuai dengan kebutuhan yang ada dalam pengelolaan data inventori barang supaya menjadi lebih lengkap dan lebih baik lagi.

Untuk kedepannya diharapkan desain *website* dapat terus dikembangkan atau diperbaharui sesuai dengan kebutuhan yang ada, seperti misalnya tema di bulan Ramadhan pada menu *login*.

### Ucapan Terima Kasih

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa. Karena berkat, rahmat dan karunia serta mukjizat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Sistem Inventori Berbasis *Web* Dengan Metode *Agile Scrum* Pada Artha Jaya Teknik”.

Dengan selesainya skripsi ini, bukanlah menjadi sebuah akhir, melainkan suatu awal yang baru untuk memulai petualangan hidup yang baru. Penulis menyadari betul bahwa ada orang-orang yang berjasa dibalik selesainya skripsi ini. Tidak ada persembahan terbaik yang dapat penulis berikan selain rasa ucapan terimakasih kepada pihak yang telah banyak membantu penulis.

Secara khusus, penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Dr. H. Dendy K. Pramudito, S.T., M.M., sebagai dosen pembimbing 1 dan Bapak Ahmad Aguswin, S.T., M.M., sebagai dosen pembimbing 2 yang telah sabar, meluangkan waktu, merelakan tenaga dan pikiran serta turut memberi perhatian dalam memberikan pendampingan selama proses penulisan skripsi ini. Terimakasih juga kepada Artha Jaya Teknik atas



diberikannya kesempatan untuk dapat melakukan penelitian di sana.

Segala kekurangan dan ketidaksempurnaan skripsi ini, penulis sangat mengharapkan masukan, kritikan, dan saran yang bersifat membangun kearah perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini. Cukup banyak kesulitan yang penulis alami dalam penyusunan skripsi ini, tetapi Puji Tuhan dapat terselesaikan dengan baik.

## Referensi

- [1] Nazwa Juliana Putri, "Perkembangan Teknologi Semakin Pesat," Kompasiana, 2021. <https://www.kompasiana.com/nazwa51056/6103b5ed15251078ad524b44/perkembangan-teknologi-semakin-pesat>
- [2] MUHAMMAD ZHAFARI, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI INVENTORY BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE KLASIFIKASI ABC," Jakarta, 2022. [Online]. Available: [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65120/1/MUHAMMAD\\_ZHAFARI-FST.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65120/1/MUHAMMAD_ZHAFARI-FST.pdf)
- [3] W. Khan, M., Wu, X., Xu, X., & Dou, "Big Data Challenges and Opportunities in the Hype of Industry 4.0.," IEEE Int. Conf. Commun., 2017, [Online]. Available: <https://doi.org/10.1109/ICC.2017.7996801>
- [4] S. Roger, Pengambilan Keputusan Dalam Suatu Fungsi Operasi, 3rd ed. Jakarta, 1994.
- [5] W. S. S. Wahyu Nugraha, M Syarif, "PENERAPAN METODE SDLC WATERFALL DALAM SISTEM INFORMASI INVENTORY BARANG BERBASIS DESKTOP," JUSIM (Jurnal Sist. Inf. Musirawas), vol. 3, 2018, [Online]. Available: [https://www.researchgate.net/publication/328806891\\_PENERAPAN\\_METODE\\_SDLC\\_WATERFALL\\_DALAM\\_SISTEM\\_INFORMASI\\_INVENTORI\\_BARANG\\_BERBASIS\\_DESKTOP](https://www.researchgate.net/publication/328806891_PENERAPAN_METODE_SDLC_WATERFALL_DALAM_SISTEM_INFORMASI_INVENTORI_BARANG_BERBASIS_DESKTOP)
- [6] Didik Kurniawan, "Sistem Inventory Jurusan Ilmu Komputer di Universitas Lampung," J. Komputasi, vol. 2, 2014.
- [7] M. S. Janry Haposan U. P. Simanungkalit, S.Si., Konsep Dasar Sistem Informasi. 2016. [Online]. Available: <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/ADPG4442-M1.pdf>
- [8] A. Josi, "PENERAPAN METODE PROTOTIPING DALAM PEMBANGUNAN WEBSITE DESA," jti, vol. 9, pp. 50–57, 2017.
- [9] Jimi Asmara, "Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala)," J. Pendidik. Teknol. Inf., vol. 2, 2019, [Online]. Available: [https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1107304&val=16660&title=Rancang\\_Bangun\\_Sistem\\_Informasi\\_Desa\\_Berbasis\\_Website\\_Studi\\_Kasus\\_Desa\\_Netpala](https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1107304&val=16660&title=Rancang_Bangun_Sistem_Informasi_Desa_Berbasis_Website_Studi_Kasus_Desa_Netpala)
- [10] Haris saputro, modul pembelajaran praktek basis data (mysql). 2012. [Online]. Available: [https://repository.dinus.ac.id/docs/ajar/materi\\_1.pdf](https://repository.dinus.ac.id/docs/ajar/materi_1.pdf)
- [11] mukrodin, "AGILE – SCRUM Method dalam Pengembangan Sistem Informasi Inventory Berbasis Website.," 2021. [Online]. Available: <https://jurnal.syntaxliterate.co.id/index.php/syntax-literate/article/view/13372>
- [12] B. Syamsul, F. Hanif, and A. Haidir, "Rancang Bangun Aplikasi Kasir Penjualan Susu Berbasis Web Pada Alomgada Kids Jakarta," IJCIT (Indonesian J. Comput. Inf. Technol., vol. 5, no. 1, pp. 47–54, 2020, [Online]. Available: <https://repository.bsi.ac.id/repo/files/353414/download/mei2020-Rancang-Bangun-Aplikasi-Kasir-Penjualan-Susu-Berbasis-Web.pdf>
- [13] C. R. Minda Mora Purba, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI STOK BARANG BERBASIS WEB DI PT MAHESA CIPTA," jsi Univ. suryadarma, vol. 8, 2021, [Online]. Available: <https://journal.universitassuryadarma.ac.id/index.php/jsi/article/view/721>
- [14] A. F. Rudi Hermawan, "Perancangan Sistem Informasi Kasir Penjualan Barang Berbasis Website Metode Spiral Toko Warna," J. sifo mikroskil, vol. 22, 2021, [Online]. Available: <https://www.mikroskil.ac.id/ejurnal/index.php/jsm/article/view/836>
- [15] sutisna berkat jaya lase, "Implementasi Penjualan Barang Berbasis Web dengan Menggunakan Metode Agile pada PT. Wibowo Arta Kurnia," J. Sos. dan Teknol., vol. 1, 2021, [Online]. Available: <https://sostech.greenvest.co.id/index.php/sostech/article/view/131>
- [16] muhammad rizki Farisyi, "Aplikasi Pengelolaan barang dan Penjualan pada Toko Barokah Store Berbasis Website," 2021. [Online]. Available: <http://eprints.uniska-bjm.ac.id/4361/>
- [17] apip Kusnadi, irwan tanu, Supiandi, "Implementasi Agile Method pada Sistem Informasi Penjualan Alat Olahraga Berbasis Web," 2021. <https://repository.bsi.ac.id/index.php/repo/viewitem/29206>
- [18] sovi, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI INVENTORY BARANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE SCRUM PADA UD. ASIA ABADI CEMERLANG," 2020. [Online]. Available: <http://repo.darmajaya.ac.id/7027/1/skripsisovi.pdf>
- [19] eriyatno, Ilmu Sistem: Meningkatkan Mutu dan Efektivitas Manajemen. 1999.
- [20] S. Schwabe, D., G. Rossi, and Barbosa, "Systematic Hypermedia Application Design Using OOHDM,"

2001. [Online]. Available: available at [www-di.inf.puc-rio.br/~schwabe/HT96WWW/section1.html](http://www-di.inf.puc-rio.br/~schwabe/HT96WWW/section1.html)
- [21] N. Hadinata, M. Nasir, and Darma, "IMPLEMENTASI METODE SCRUM DALAM RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN (STUDY KASUS : PENJUALAN SPERPART KENDARAAN)," *J. Ilm. betrik*, vol. 8, 2017, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/457867-none-27b2dec6.pdf>
- [22] Iqbal Musyaffa, "Manajemen Proyek dengan Scrum : Pengertian, Artefak, dan Tahapan," 2023. <https://agus-hermanto.com/blog/detail/manajemen-proyek-dengan-scrum-pengertian-artefak-dan-tahapan>
- [23] winda novite Sugeng Santoso, Ilamsyah, "APLIKASI SISTEM INFORMASI PEMANTAUAN INVENTORY STOCK OPNAME BERBASIS WEB PADA PT MAKMUR BERKAT SOLUSI LOGISTIC," *ISSN 2461-1409*, vol. 5, 2019, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/318143-aplikasi-sistem-informasi-pemantauan-inv-f31c6820.pdf>
- [24] P. Dari, "BAB II LANDASAN TEORI," Docplayer, 2019. <https://docplayer.info/196062329-Bab-ii-landasan-teori.html>
- [25] S. I. Dwi Priyanti, "Sistem Informasi Data Penduduk," *IJNS – Indones. J. Netw. Secur.* - ISSN, 2013.
- [26] A. D. S. Sri Lestanti, "SISTEM PENGARSIPAN DOKUMEN GURU DAN PEGAWAI MENGGUNAKAN METODE MIXTURE MODELLING BERBASIS WEB," *J. Antivirus*, 2016.
- [27] Beon, "5 Aplikasi Text editor yang paling sering di gunakan programmer," 2016. <https://beon.co.id/news/5-aplikasi-text-editor-yang-paling-sering-di-gunakan-programmer>
- [28] S. P. D. 3 Sri Rahayu 1, Muhamad Yusup 2, "PERANCANGAN APLIKASI ABSENSI PESERTA BIMBINGAN BELAJAR BERBASIS WEB," *Absensi, Fram. Yii*, 2015.
- [29] sunyoto, "Java Script," 2007.
- [30] E. Juliarto, "Apa itu UML? Beserta Pengertian dan Contohnya," *Dicoding Intern*, 2021. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-uml/>
- [31] Lisnawanty, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEARSIPAN SURAT MASUK DAN SURAT KELUAR BERBASIS MULTIUSER," *J. KHATULISTIWA Inform.*, vol. 2, 2014, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/280346-perancangan-sistem-informasi-kearsipan-s-04bcb260.pdf>
- [32] Widia Febrianti, "PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK SISTEM E-COMMERCE," padang, 2010. <https://www.scribd.com/document/368387266/Laporan-Widia-Febrianti>