

PERANCANGAN APLIKASI PENGELOLAAN INVENTORY STOCK AMENITIES HOUSEKEEPING HOTEL BERBASIS MOBILE

Muhamad Sukma Renanda¹⁾, Sri Wulandari²⁾

^{1,2} Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Teknologi Yogyakarta, Jl. Siliwangi Jl. Ringroad Utara, Jombor Lor, Sendangadi, Kec, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55285
email: ¹muhamadsukmarenda@gmail.com, ²sri.wulandari@staff.uty.ac.id

Abstract

Today, it is commonplace for companies that want to increase their productivity to utilize applications to do so. The Sir Collections is an MSME engaged in hotel amenities located in Langensari, Banjar City. The inventory recording, report generation and data search used by The Sir Collections are still documented manually. Through evaluation of the current system, the main problem identified is in the inventory recording process. It was found that inventory reports often did not match the amount of inventory on hand, and the data search process took a long time, resulting in inefficiency in inventory management. Based on the description above, to facilitate various aspects of decision making and minimize errors that may occur, researchers aim to use the Waterterfall method in developing information systems to ensure integration between system functionality and user needs for system testing researchers use the black box method. The final result of this research is that the researcher succeeded in making a website-based goods recording system application and mobile application. The application provides an effective solution to problems that often occur in inventory management, such as mismatching inventory reports and long data search times.

Keywords: Mobile Applications, Inventory, PHP, Information Systems

Abstrak

Saat ini, hal yang lumrah bagi perusahaan yang ingin meningkatkan produktivitasnya dengan memanfaatkan aplikasi untuk melakukannya. The Sir Collections yaitu UMKM yang bergerak pada bidang amenities hotel yang berlokasi di Langensari, Kota Banjar. Pencatatan persediaan barang, pembuatan laporan dan pencarian data yang digunakan oleh The Sir Collections masih didokumentasikan secara manual. Melalui evaluasi terhadap sistem yang sudah berjalan, permasalahan utama yang diidentifikasi terletak pada proses pencatatan persediaan. Ditemukan bahwa laporan persediaan seringkali tidak sesuai dengan jumlah persediaan yang ada, dan proses pencarian data memerlukan waktu yang cukup lama, mengakibatkan ketidakefisienan dalam manajemen persediaan. Berdasarkan uraian di atas, untuk memudahkan berbagai aspek dalam pengambilan keputusan dan meminimalisir kesalahan yang mungkin terjadi, peneliti bertujuan menggunakan metode Waterterfall dalam pengembangan sistem informasi untuk memastikan keterpaduan antara fungsionalitas sistem dan kebutuhan pengguna untuk pengujian sistem peneliti menggunakan metode black box. Hasil akhir dari penelitian ini peneliti berhasil membuat aplikasi sistem pencatatan barang berbasis website dan aplikasi mobile. Aplikasi tersebut memberikan solusi efektif terhadap permasalahan yang sering terjadi dalam manajemen persediaan, seperti ketidaksesuaian laporan persediaan dan waktu pencarian data yang lama.

Kata Kunci: Aplikasi Mobile, Inventory, PHP, Sistem Informasi

1. PENDAHULUAN

Saat ini, sudah menjadi hal yang lumrah jika perusahaan membutuhkan sistem yang terkomputerisasi untuk mempermudah karyawan disaat pengelolaan data dan mengkomunikasikannya kepada owner (Burhan & Mamonto, 2018; Maulana, 2022). Karena penerapan sistem komputerisasi memudahkan karyawan dalam mengakses data yang diperlukan, memungkinkan mereka untuk mengelola informasi dengan lebih efisien dan menyampaikan laporan dengan lebih cepat dan tertata.

Dalam suatu perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan, tujuan penggunaan aplikasi adalah untuk meningkatkan produktivitas, antara lain perolehan, pengolahan, dan pemanfaatan data untuk kepentingan perusahaan. (Dewi & Fadlillah, 2021; Hendraputra, 2022). Persediaan yang efisien dan dikelola dengan baik merupakan komponen utama untuk keberhasilan strategi UMKM. Seiring berkembangnya teknologi, kemampuan mengumpulkan dan mengolah data pun ikut berkembang, berawal menggunakan buku sekarang sudah bisa menggunakan sistem terkomputerisasi (Jasmine, 2022; Larasati et al., 2022).

Faktor terpenting untuk setiap perusahaan, baik besar maupun kecil, adalah sistem pemrosesan data. Informasi sangat penting untuk setiap keputusan organisasi. Dengan informasi yang spesifik dan akurat, perusahaan dapat mencapai tujuan bisnisnya dengan lebih mudah. Organisasi dan perusahaan telah memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini untuk mendukung proses bisnis, khususnya dalam pengembangan sistem informasi (Handayani et al., 2023; Wicaksono & Widodo, 2020)

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Suyono et al., 2019) mengungkapkan bahwa untuk memaksimalkan efisiensi manajemen persediaan, diperlukan pengendalian persediaan yang efektif

dalam perusahaan. Sebab tanpa pengelolaan yang efektif, kemungkinan persediaan bahan baku terlalu banyak atau terlalu sedikit dapat berdampak buruk pada keuangan perusahaan. Dengan semakin meluasnya teknologi informasi di seluruh dunia. UMKM harus memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan kegiatan fungsional dan efektifitas mereka dengan menjadi lebih baik (Sabila et al., 2021)

The Sir Collections yaitu UMKM yang bergerak pada bidang amenitis hotel yang berlokasi di Langensari, Kota Banjar. Amenitis hotel yaitu perlengkapan yang tersedia dikamar hotel yang bertujuan membuat tamu yang menginap bisa merasa nyaman di kamar hotel. Permasalahan yang terjadi pada perusahaan ini yaitu proses pencatatan jumlah barang masuk dan keluar masih bersifat manual, seperti kesalahan data yang disebabkan oleh banyaknya barang yang masuk atau keluar, hal ini mengakibatkan penyajian data tidak akurat yang akhirnya mengarah pada ketidaksesuaian dengan stok barang yang berada di gudang (Pratama & Rusliyawati, 2023). Masalah ini dapat terjadi karena pencatatan barang secara manual membutuhkan banyak waktu dan tingkat ketelitian yang tinggi (Atmaja et al., 2018).

Oleh karena permasalahan yang dihadapi oleh UMKM The Sir Collections peneliti ingin mengembangkan website dan aplikasi mobile dengan fungsi pencatatan barang yang terstruktur dan terkomputerisasi dengan harapan dapat memudahkan pencatatan barang yang masuk dan keluarnya barang, serta pembuatan laporan.

2. METODE PENELITIAN

Guna mendekati sasaran penelitian, khususnya dalam memperoleh data dan memperoleh pengetahuan guna menunjang proses penelitian, digunakannya beberapa pendekatan diantaranya:

2.1 METODE OBSERVASI

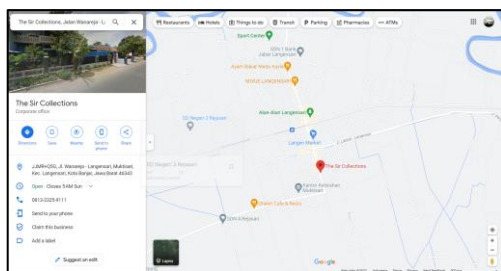
Peneliti melakukan observasi secara langsung di The Sir Collections yang berada di Langensari, Kota Banjar dan juga mengumpulkan informasi dengan melaksanakan wawancara serta menyebarkan kuisioner kepada owner serta staf di The Sir Collections yang dimulai dari tanggal 1 hingga 23 Oktober 2022.

2.2 LOKASI PENGAMBILAN DATA

Lokasi dimana peneliti melakukan analisis yaitu di The Sir Collections yang berdomisili di Jl. Wanareja - Langensari, Muktisari, Kec. Langensari, Kota Banjar, Jawa Barat 46343. Pada gambar 1 adalah gambar The Sir Collections. Pada gambar 2 adalah lokasi pemetaan The Sir Collections.



Gambar 1. The Sir Collections



Gambar 2. Lokasi The Sir Collections

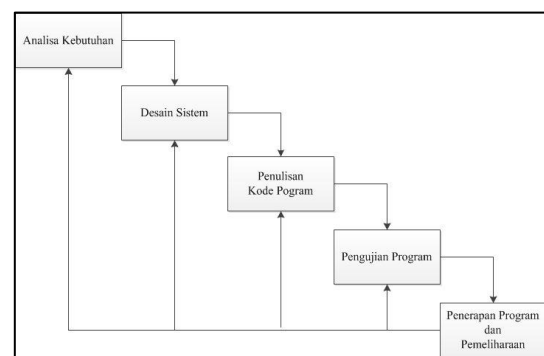
2.3 METODE STUDI PUSTAKA

Metode ini melibatkan perolehan data dari berbagai sumber berbeda yang relevan dengan penelitian, termasuk buku, jurnal ilmiah, dan artikel terkait lainnya.

2.4 METODE WATERFALL

Dalam metode *Waterfall*, pengembangan terdiri dari serangkaian langkah yang dijalankan secara berurutan, mirip dengan membaca buku dengan cara

memisahkannya. Setiap tahap diselesaikan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, yang memastikan bahwa setiap komponen sistem telah dikembangkan sepenuhnya sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya (Faisal, 2019). Ini berarti sulit untuk mengubah persyaratan atau desain setelah proyek dimulai. Oleh karena itu, dalam pendekatan ini, komunikasi yang baik dengan pemangku kepentingan sangat penting agar semua persyaratan teridentifikasi dengan benar sejak awal. Tahapan pada gambar 3 merupakan metode *waterfall*.



Gambar 3. Metode Waterfall

Keterangan:

a) Analisa Kebutuhan

Tahap pertama merupakan landasan bagi keseluruhan proses pembuatan perangkat lunak, dan kelengkapan fitur perangkat lunak yang dihasilkan terutama berasal dari hasil analisis kebutuhan. Untuk mempelajari proses penjualan dan inventaris di The Sir Collections, dilakukan wawancara, diskusi, dan kunjungan lapangan. Dari hasil penelitian terlihat bahwa The Sir Collections memerlukan suatu program yang berhubungan dengan pengelolaan persediaan atau pencatatan barang agar dapat memudahkan dalam penyerahan informasi mengenai persediaan secara optimal sehingga membantu menjaga kelancaran persediaan produk, memudahkan dalam penyusunan laporan, dan mengurangi waktu yang dihabiskan untuk mencari stok.

b) Desain Aplikasi

Tahapan ini sangat penting dalam mengubah konsep awal menjadi desain yang konkrit dan detail yang didukung dengan alat pemodelan sistem, hal ini akan memudahkan implementasi aplikasi dimasa depan. (Simatupang & Muhammad, 2018). Pada pemodelan persediaan barang dibangun menggunakan bahasa pemrograman serta database MySQL.

c) Programming

Menggunakan *PHP Hypertext Preprocessor (PHP)* untuk membuat program sebagai website dan *Kotlin* digunakan untuk pembuatan aplikasi mobile serta *MySQL* digunakan sebagai database untuk menyimpan data.

d) Pengujian (Testing)

Pada sesi ini, tiap komponen program hendak digabungkan serta dipasang secara merata bertepatan, disertai dengan pengujian sistem secara merata guna memverifikasi jika aplikasi ini berperan dengan baik. Proses ini mencakup pemanfaatan metode *black box testing* serta *UAT (User Acceptance Testing)* guna membenarkan fungsionalitas aplikasi terpenuhi (Wakilla et al., 2023).

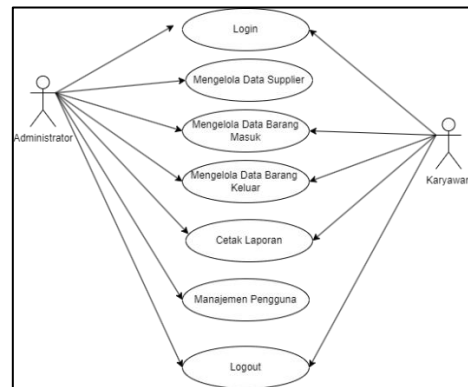
e) Instalasi Program dan Pemeliharaan

Pada saat melaksanakan suatu rencana, maka hasil dari rencana dan desain yang telah dilakukan akan diinterpretasikan sehingga menghasilkan suatu sistem yang dapat beroperasi secara maksimal pada tahap ini. Pemeliharaan perangkat lunak mencakup deteksi dan penyelesaian bug, serta memungkinkan pengembang untuk mengatasi masalah yang tidak diketahui pada sesi sebelumnya, dan memaksimalkan efektivitas sistem secara keseluruhan. Selain itu, pemeliharaan melibatkan perubahan sistem untuk mengakomodasi kebutuhan yang terus berkembang.

2.5 USE CASE DIAGRAM WEBSITE

Use case diagram adalah gambaran suatu sistem yang dimulai dengan 2 aktor yaitu *administrator*, dan, *karyawan*. *Administrator* dapat mengakses 6 fungsi ,

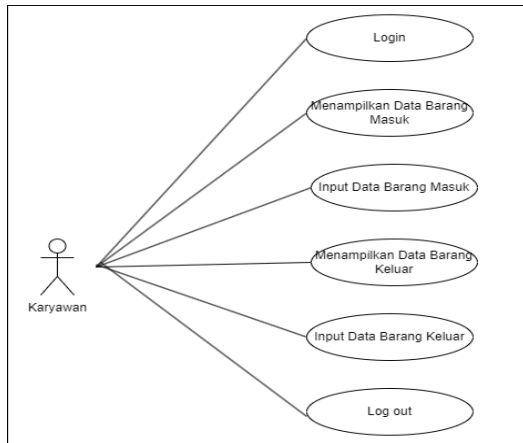
yaitu mengelola data *supplier*, mengelola data barang masuk, mengelola data barang keluar, cetak laporan, manajemen pengguna, dan *logout*. Sedangkan karyawan hanya bisa mengakses 4 fungsi, yaitu mengelola data barang masuk, mengelola data barang keluar, cetak laporan, dan *logout*. *Administrator* dan karyawan bisa mengakses fungsi nya masing-masing harus terlebih dahulu menjalankan fungsi *login* untuk mengakses data yang sudah tersimpan di *database*.



Gambar 4. Use Case Diagram Website

2.6 USE CASE DIAGRAM MOBILE

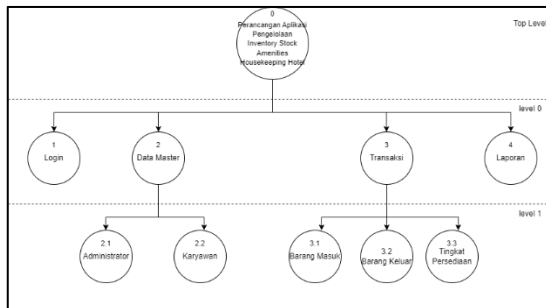
Use case diagram adalah gambaran suatu sistem yang dimulai dengan 1 aktor yaitu *karyawan*. *Karyawan* dapat mengakses 5 fungsi, yaitu menampilkan data barang masuk, *input* data barang masuk, menampilkan data barang keluar, *input* data barang keluar, dan *logout*. Untuk mengakses 5 fungsi tersebut karyawan harus terlebih dahulu menjalankan fungsi *login* untuk mengakses data yang sudah tersimpan di *database*.



Gambar 5. Use Case Diagram Mobile

2.7 DIAGRAM JENJANG

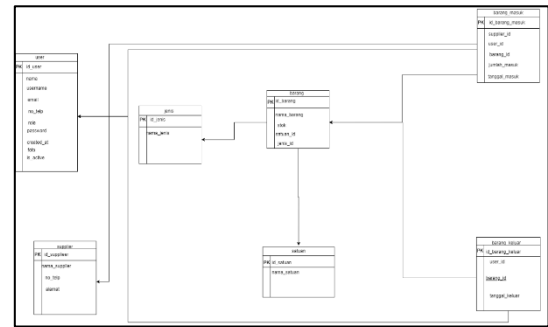
Dalam aplikasi pengelolaan *inventory stock amenities housekeeping* hotel. Terdapat 3 fungsi, yaitu data *master*, transaksi, dan laporan. Untuk mengakses 3 fungsi tersebut harus mengakses fungsi *login*. Selain itu, pada fungsi data *master* dan transaksi terdapat sub-proses masing-masing. Untuk fungsi data *master* terdapat 2 sub-proses yaitu, *administrator* dan *karyawan*. Sedangkan, pada proses transaksi terdapat 3 sub-proses yaitu, barang masuk, barang keluar, dan tingkat persediaan.



Gambar 6. Diagram Jenjang

2.8 RELASI TABEL

Menggambarkan hubungan antara tabel-tabel didalam sistem *inventory* dan fungsi yang mengelola database. Pada gambar 7 terdapat 7 tabel yang saling berelasi dalam 1 *database*.

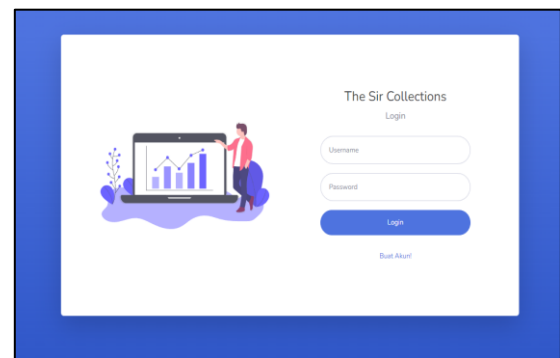


Gambar 7. Relasi Tabel

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 TAMPILAN LOGIN WEBSITE

Pada gambar 8 merupakan halaman *login* dari website The Sir Collections untuk masuk kedalam dashboard.



Gambar 8. Tampilan Login Website

3.2 DASHBOARD WEBSITE

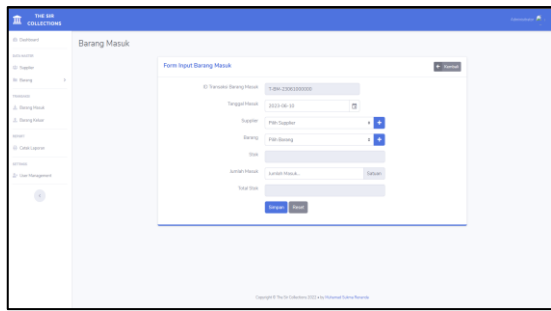
Pada gambar 9 menampilkan halaman dashboard yang berisikan beberapa pilihan seperti, data *master*, transaksi, laporan dan *setting*.



Gambar 9. Dashboard Website

3.3 INPUT BARANG MASUK WEBSITE

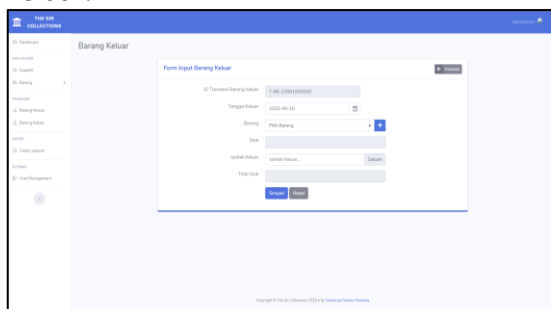
Pada gambar 10 menampilkan halaman input barang masuk dari aplikasi pengelolaan barang The Sir Collections untuk menambahkan data barang masuk ke dalam *database*.



Gambar 10. Input Barang Masuk Website

3.4 INPUT BARANG KELUAR WEBSITE

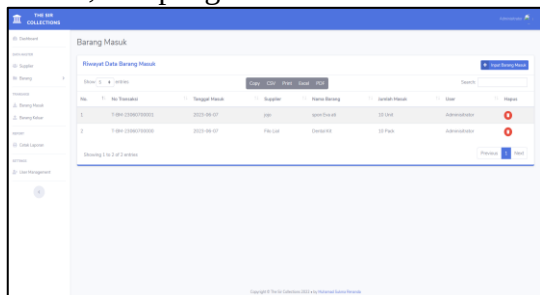
Untuk memasukkan data barang keluar ke dalam aplikasi *inventory* barang, *User* dapat menggunakan tampilan input yang tersedia di halaman form *input* barang keluar.



Gambar 11. Input Barang Keluar Website

3.5 DATA BARANG MASUK WEBSITE

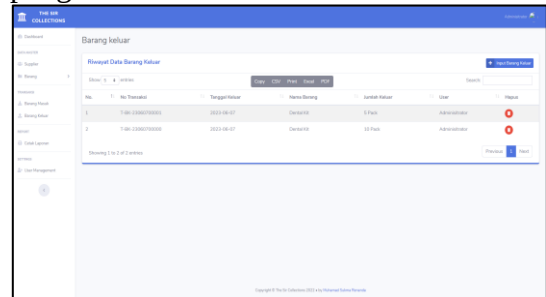
Pada gambar 12 menampilkan halaman barang masuk yang berisikan tabel dengan beberapa kolom seperti no transaksi, tanggal masuk, kode barang, jumlah masuk, dan pengaturan.



Gambar 12. Data Barang Masuk Website

3.6 DATA BARANG KELUAR WEBSITE

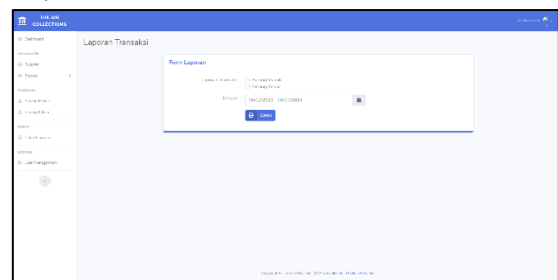
Pada gambar 13 merupakan halaman yang menampilkan data barang keluar, tabel tersebut mempunyai beberapa kolom seperti nomor transaksi, barang keluar, kode barang, jumlah keluar, user dan pengaturan.



Gambar 13. Data Barang Keluar Website

3.7 LAPORAN

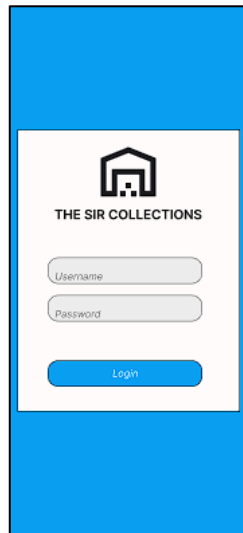
Halaman ini menampilkan laporan yang memiliki 2 pilihan yaitu, barang masuk dan keluar. Selain 2 pilihan tersebut anda diharuskan memilih rentang waktu dari tanggal, bulan, dan tahun. *Output* yang dihasilkan halaman ini yaitu laporan dengan format excel seperti pada gambar 14.



Gambar 14. Laporan

3.8 TAMPILAN LOGIN MOBILE

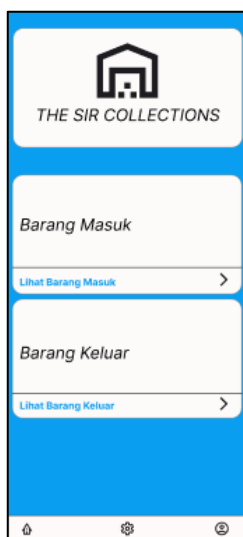
Pada gambar 15 terdapat tampilan halaman *login* pada aplikasi *mobile*. Aplikasi *mobile* The Sir Collections ditujukan untuk karyawan yang berada di gudang guna memudahkan para karyawan untuk memasukan data barang masuk atau keluar tanpa menggunakan komputer.



Gambar 15. Tampilan Login Mobile

3.9 DASHBOARD MOBILE

Pada dashboard aplikasi The Sir Collections terdapat 2 menu utama yaitu, barang masuk dan barang keluar seperti pada gambar 16.



Gambar 16. Dashboard Mobile

3.10 HALAMAN BARANG KELUAR MOBILE

Pada gambar 17 terdapat tampilan barang keluar yang berisikan kolom seperti nomor, nomor transaksi, tanggal keluar, nama barang, jumlah keluar dan user.



Gambar 17. Data Barang Keluar

3.11 HALAMAN BARANG MASUK MOBILE

Terdapat halaman barang masuk yang berisikan kolom seperti nomor, nomor transaksi, tanggal masuk, *supplier*, nama barang dan jumlah masuk. Halaman barang masuk *mobile* bisa dilihat di gambar 18.



Gambar 18. Data Barang Masuk

3.12 INPUT BARANG KELUAR MOBILE

Pada halaman ini terdapat form input barang keluar yang memuat informasi seperti gambar 19.

Gambar 19. Input Barang Keluar Mobile

3.13 INPUT BARANG MASUK MOBILE

Pada halaman ini terdapat form barang masuk yang memuat informasi seperti pada gambar 20.

Gambar 20. Input Barang Masuk Mobile

3.14 PENGUJIAN

Pengujian aplikasi ini menggunakan metode *black box*. Proses pengujian dilakukan oleh peneliti guna menguji fitur serta fungsi yang terdapat dalam website dan aplikasi *mobile* sebagaimana sesuai dengan hasil yang diinginkan.

Tabel 1. Skenario Pengujian Website

No	Nama Fitur	Hasil yang Diharapkan	Status
1	Login	Login berhasil dan masuk ke halaman dashboard	Berhasil
2	Supplier	Berhasil mendaftarkan data supplier yang memasok barang	Berhasil
3	Satuan barang	Berhasil mendaftarkan nama satuan barang	Berhasil
4	Jenis Barang	Berhasil mendaftarkan nama jenis barang	Berhasil
5	Data Barang Masuk	Berhasil mengarsipkan data barang masuk dan bisa menampilkan hasil	Berhasil
6	Data barang keluar	Berhasil memasukan data barang keluar dan bisa menampilkan hasilnya di halaman barang keluar	Berhasil
7	Cetak laporan	Berhasil membuat laporan dengan pilihan barang masuk atau barang keluar dengan filter menggunakan tanggal.	Berhasil
8	User management	Admin berhasil membuat akun baru sehingga	Berhasil

		karyawan bisa menggunakan akun tersebut	
9	Logout	Diharapkan pengguna bisa melakukan logout pada akun ketika akun sedang tidak digunakan	Berhasil

Tabel 2. Skenario Pengujian Aplikasi Mobile

No	Nama Fitur	Hasil yang Diharapkan	Status
1	Login	Login berhasil dan masuk ke halaman dashboard	Berhasil
2	Barang Masuk	Berhasil menyimpan data barang masuk dan bisa menampilkan hasil	Berhasil
3	Barang keluar	Berhasil memasukan data barang keluar dan bisa menampilkan hasilnya di halaman barang keluar	Berhasil
4	Logout	Diharapkan pengguna bisa melakukan logout pada akun ketika akun sedang tidak digunakan	Berhasil
5	Profile	Berhasil mengubah foto ataupun password	Berhasil

Tabel di atas menunjukkan fitur-fitur pada aplikasi pengelolaan *inventory stock amenities housekeeping* hotel pada The Sir Collections. Fitur-fitur yang ada pada tabel 1 dan 2 diatas menampilkan keterangan berhasil.

4. SIMPULAN

Pada penelitian ini, peneliti berhasil merancang aplikasi sistem pengelolaan barang berbasis website dan *mobile application*. Dengan sistem aplikasi yang dibuat menggunakan metode *waterfall* dan diuji dengan metode *black box*. Berdasarkan hasil pengujian, peneliti dapat membantu The Sir Collections untuk meningkatkan efektifitas dalam aspek pencatatan barang masuk dan keluar sehingga menghasilkan data yang akurat serta mencegah kekurangan atau kelebihan stok dan dalam aspek ketepatan waktu sesuai dengan kebutuhan pengguna. Peneliti juga meningkatkan efisiensi The Sir Collections dalam menyiapkan laporan masuk dan keluar yang lebih terstruktur. kami berharap dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang muncul pada The Sir Collections.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ingin mengucapkan terima kasih atas komitmen dan upaya berdedikasi yang saya curahkan untuk menulis jurnal ini, saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Ibu Sri Wulandari dan pihak lain yang terlibat atas bantuan, bimbingan, dan partisipasinya yang sangat berharga dalam pembuatan jurnal ini. Semua kontribusi ini sangat penting untuk kelancaran penelitian ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

Atmaja, A. T., Santoso, D., & Ninghardjanti, P. (2018). Penerapan Sistem Otomatisasi Admnistrasi Untuk Meningkatkan Efektivitas Dan Efisiensi Kerja Di Bidang Pendapatandinas Perdagangan Kota Surakarta. *JIKAP (Jurnal Informasi*

- Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*), 2(2).
- Burhan, N., & Mamonto, A. M. (2018). Sistem Informasi Penjualan dan Persediaan Barang Dagang Pada Perusahaan Hakasima Kota ternate. *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO-Ilmu Komputer & Informatika*, 1(1), 39–49.
- Dewi, N. P., & Fadlillah, R. A. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Inventori Berbasis Web dan Android. (*JurTI Jurnal Teknologi Informasi*, 5(1), 32–41.
- Faisal, M. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Housekeeping Inventory dengan Metode Waterfall. *Jurnal Infortech*, 1(1), 28–34.
- Handayani, N., Fandhilah, F., & Mayatopani, H. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Destinasi Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode Human Centered Design. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 7(1), 35–43.
- Hendraputra, S. (2022). Perancangan Aplikasi Sistem Pengendalian Stock Barang Pada Toko Platinum AWS berbasis Web dengan Metode Waterfall. *REMIK: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 6(2), 318–329.
- Jasmine, A. A. (2022). Jurnal Perancangan Sistem Informasi Pergudangan Sederhana Pada CV Jasmine Motor Berbasis Web. *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer Dan Sains*, 1(10), 1649–1658.
- Larasati, S. S. A., Huda, M. M., & Ashari, M. L. (2022). Pembangunan Aplikasi Pengendalian Stok Barang Berbasis Android. *Journal Automation Computer Information System*, 2(1), 74–81.
- Maulana, N. (2022). Rancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web pada Perusahaan Perdagangan. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 11(1), 189–198.
- Pratama, A., & Rusliyawati, R. (2023). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(2), 114–120.
- Sabila, H., Praptono, B., & Arini, I. Y. (2021). PERANCANGAN Aplikasi Pencatatan Laporan Keuangan Dengan Menggunakan Metode Agile Development Scrum. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 5(2), 67–74.
- Simatupang, J., & Muhammad, M. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Tugas Akhir dengan Menerapkan Prinsip-Prinsip Teknologi Mobile. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 2(2), 39–48.
- Suyono, B., Agustin, W., & Efendi, Y. (2019). Pengelolaan Sistem Inventori Pada PT. Indomarco Pristama Menggunakan Analisis Economic Order Quantity. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 2(1), 1–9.
- Wakilla, B. B., Yuniar, I., & Kotjoprayudi, R. B. (2023). Aplikasi Berbasis Web Untuk Pengelolaan Aset Lancar Barang Habis Pakai dan Penilaian Stok Menggunakan Metode Average (Studi Kasus: Hotel Ahadiat Dan Bungalow, Bandung). *EProceedings of Applied Science*, 9(3).
- Wicaksono, R. P., & Widodo, A. (2020). Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Pada CV. Patriot Kencana Medika Kudus. *Jurnal SIMADA (Sistem Informasi Dan Manajemen Basis Data)*, 3(1), 42–50.