



Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Menggunakan Metode Agile Scrum di Toko Wartas Tangerang Selatan

Fajar Hardiansyah¹, Fifi Prasetia², Hizkia Bayu Wijaya³, Qorry Miftahul Hudda⁴, Aries Saifudin⁵

Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

E-mail: 1fajarhardiansyah1211@gmail.com , 2vrasetya08@gmail.com , 3hizkiabwijaya@gmail.com ,

4qorry180401@gmail.com , 5aries.saifudin@unpam.ac.id

Abstrak-Sistem informasi persediaan barang merupakan aspek kritis dalam operasional toko. Perkembangan teknologi informasi telah membuka peluang untuk mengoptimalkan manajemen persediaan barang dengan mengadopsi metodologi pengembangan perangkat lunak yang lebih efisien. Salah satu metode yang populer adalah Agile Scrum, yang fokus pada fleksibilitas, adaptabilitas, dan kerjasama tim. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sistem informasi persediaan barang di Toko Wartas Tanggerang Selatan menggunakan metode Agile Scrum. Metode Agile Scrum memberikan pendekatan iteratif dan inkremental, yang memungkinkan tim pengembang untuk merespons perubahan kebutuhan dengan cepat dan mempercepat waktu pengembangan. Pada tahap awal penelitian, dilakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi persyaratan sistem informasi persediaan barang. Setelah itu, dilakukan perancangan sistem dengan mempertimbangkan kerangka kerja Agile Scrum. Tim pengembang bekerja dalam siklus sprint, dengan setiap sprint mencakup perencanaan, analisis, desain, implementasi, dan pengujian. Selama proses pengembangan, dilakukan komunikasi intensif antara anggota tim pengembang dan pemilik toko untuk memastikan kebutuhan yang tepat terpenuhi. Pertemuan harian (daily scrum) diadakan untuk memantau kemajuan, mengidentifikasi hambatan, dan membuat penyesuaian jika diperlukan. Penggunaan alat bantu manajemen proyek yang sesuai dengan metodologi Agile Scrum juga mendukung pengembangan sistem yang efisien. Hasil dari penelitian ini adalah perancangan sistem informasi persediaan barang yang mengadopsi metodologi Agile Scrum, yang diharapkan dapat membantu Toko Wartas Tanggerang Selatan dalam mengoptimalkan manajemen persediaan mereka. Kelebihan metode Agile Scrum, seperti fleksibilitas dan transparansi, diharapkan dapat menghasilkan sistem yang responsif, berkualitas tinggi, dan sesuai dengan kebutuhan yang berubah-ubah. Penelitian ini menyediakan dasar untuk implementasi sistem informasi persediaan barang menggunakan metode Agile Scrum di toko lain. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan efisiensi operasional toko dan memperkuat persaingan di pasar yang semakin kompetitif.

Kata kunci : sistem; informasi; perancangan; agile; scrum;

Abstract-Inventory information system is a critical aspect of store operations. Developments in information technology have opened opportunities to optimize inventory management by adopting more efficient software development methodologies. One popular method is Agile Scrum, which focuses on flexibility, adaptability, and teamwork. The purpose of this research is to design an inventory information system at the South Tangerang Wartas Store using the Agile Scrum method. The Agile Scrum method provides an iterative and incremental approach, allowing development teams to respond quickly to changing requirements and speed up development time. In the early stages of the research, a needs analysis was carried out to identify the inventory information system requirements. After that, system design is carried out by considering the Agile Scrum framework. The development team works in a sprint cycle, with each sprint covering planning, analysis, design, implementation and testing. During the development process, there is intensive communication between the development team members and the shop owner to ensure the exact needs are met. Daily scrums are held to monitor progress, identify bottlenecks and make adjustments as needed. The use of project management tools that are compatible with the Agile Scrum methodology also supports efficient system development. The result of this research is the design of an inventory information system that adopts the Agile Scrum methodology, which is expected to help Wartas Tanggerang Selatan Stores in optimizing their inventory management. The advantages of the Agile Scrum method, such as flexibility and transparency, are expected to result in a system that is responsive, of high quality, and in accordance with changing needs. This research provides a basis for implementing an inventory information system using the Agile Scrum method in other stores. It is hoped that this research can contribute to increasing store operational efficiency and strengthening competition in an increasingly competitive market.

Keywords: system; information; designing; agile; scrums;



1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi semakin pesat dan diiringi dengan kemajuan sistem informasi yang berbasis teknologi. Peran komputer kini semakin luas, tidak hanya menjadi alat bantu hitung seperti awal komputer tetapi sudah menjadi alat bantu penyelesaian masalah yang dihadapi manusia. Sistem persediaan barang merupakan hal yang wajib dimiliki oleh setiap pengusaha agar dapat mengontrol setiap transaksi dan juga asset perusahaan yang dimiliki (Premana, 2019).

Toko Wartas adalah sebuah usaha jenis dagang yang menjual berbagai macam kebutuhan pokok sehari-hari seperti beras, minyak, gas, air galon, dan lainnya di daerah Tanggerang selatan. Sistem yang berjalan pada Toko Wartas saat ini masih menggunakan catatan biasa yaitu berupa alat tulis seperti buku dan pulpen yang dicatat oleh pemilik dan disimpan ke dalam lemari kerja. Sistem yang ada saat ini dianggap tidak efisien ketika menjalankan bisnis dengan volume produk yang tinggi dan jika dibiarkan terus akan mengakibatkan penimbunan barang yang besar karena sulit untuk mengetahui item mana yang harus diisi ulang terlebih dahulu oleh pemilik toko.

Saat membuat keputusan tentang suatu masalah, persyaratan sistem operasi perlu dianalisis. Melihat permasalahan yang dimiliki oleh Toko Wartas maka diperlukan suatu sistem proposal berbasis web yang dapat membantu dalam proses pendataan produk sehingga mereka tidak lagi mengalami tumpukan produk yang banyak dan mengetahui berapa jumlah produk yang dimilikinya. untuk meminta. Pertama kali diisi ulang oleh pemilik toko (Badrul & Kurniawati, 2021). Sistem yang diusulkan dirancang untuk memiliki penyimpanan data yang aman sehingga pemilik toko tidak kehilangan data yang mereka butuhkan nantinya, dan antarmuka yang sesederhana mungkin untuk kemudahan pengoperasian.

Metode yang tepat akan sangat mempengaruhi hasil yang didapat dalam sebuah penelitian. Dalam perancangan sistem informasi persediaan barang di Toko Wartas maka metode agile scrum dirasa cocok untuk membantu kerangka berpikir manusia dalam hal persediaan barang di Toko Wartas. Alasan penggunaan metode agile scrum dalam rancangan karena metode ini melibatkan user atau pengguna dalam proses pengembangannya, sehingga sistem informasi yang didapatkan memenuhi kebutuhan user atau pengguna (Hartono et al., 2021).

Metodologi pengembangan perangkat lunak tangkas atau metodologi tangkas adalah seperangkat metodologi pengembangan perangkat lunak berdasarkan pengembangan iteratif di mana persyaratan dan solusi dikembangkan melalui kolaborasi antara tim yang terorganisir.

Sedangkan Tridibesh Satpathy (Hadinata & Nasir, 2017) “*Scrum memastikan transparansi komunikasi dan menciptakan lingkungan akuntabilitas kolektif dan peningkatan berkelanjutan*”.

2. METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam perancangan sistem informasi gudang ini menggunakan metode agile scrum di toko Wartas Tangerang Selatan. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi dan studi pustaka. Wawancara ditujukan kepada pengelola aplikasi pemilik toko Warta di kota Tangerang Selatan dan masyarakat sebagai konsumen untuk mempelajari kebutuhan sistem dan menentukan tujuan yang harus dicapai oleh sistem yang akan dibangun. Selain itu, penulis melakukan observasi terhadap berbagai sistem aplikasi perancangan sistem informasi lainnya untuk mendapatkan referensi dan gambaran yang jelas tentang struktur sistem yang akan dibuat, selain itu penelitian kepustakaan berasal dari berbagai artikel, buku dan karya ilmiah, sebagaimana penulis dasar untuk mengembangkan aplikasi. Setelah melalui ketiga proses tersebut, peneliti menganalisis dan merancang sistem UML (Unified Modeling Language). Sistem dikembangkan menggunakan metode agile scrum dengan



langkah-langkah yang ada untuk membuat aplikasi inventory yang lengkap. Pada langkah terakhir, penulis menguji aplikasi yang telah selesai dibuat.

Gambaran umum dari proses Scrum adalah sebagai berikut:

- A. Kisah pengguna (User Story) adalah deskripsi terperinci tentang persyaratan sistem dalam bahasa yang mudah dipahami dari sudut pandang pengguna akhir. Saat membuat basis produk, cerita pengguna digunakan sebagai referensi.
- B. Backlog produk adalah daftar berurutan dari semua yang dibutuhkan dalam sistem atau produk. Isi inventaris produk mencakup fungsi-fungsi yang diimplementasikan dalam sistem serta perkiraan waktu pemrosesan. Dokumen ini akan selalu berubah secara berkala sesuai dengan perkembangan produk untuk menghasilkan produk yang benar. Pemilik produk bertanggung jawab penuh untuk mengelola inventaris produk.
- C. Sprint adalah periode waktu dengan durasi maksimal satu bulan atau kurang. Durasi sprint tidak berubah selama pengembangan produk. Tujuan sprint adalah mencapai sesuatu (Sprint Goal).
- D. Sprint Backlog adalah kumpulan product backlog yang diidentifikasi oleh Scrum Team. Daftar ini diproses selama sprint. Tim memilih beberapa simpanan produk dan mengidentifikasi tugas yang perlu diselesaikan berdasarkan cerita pengguna yang ada.
- E. Daily Scrum adalah kegiatan sprint harian yang dilakukan oleh tim Scrum untuk memeriksa apa yang telah dilakukan, apa yang sedang dilakukan, dan apa yang dapat menjadi penghambat proyek. Tim Scrum menggunakan Scrum setiap hari untuk meningkatkan pengembangan produk guna mencapai tujuan sprint.

Aplikasi inventori toko asuh ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak Agile dan Scrum, sehingga pengembangan perangkat lunak dilakukan dengan cepat.

Sprint adalah kotak waktu yang berisi periode pekerjaan yang telah ditentukan sebelumnya, dan setiap sprint berfokus pada pengiriman produk berdasarkan item atau wadah yang dipilih dari backlog produk yang berisi acara yang diselesaikan dalam periode waktu yang telah ditentukan. Dengan fungsi sprint Scrum, dapat dikatakan bahwa sprint ini adalah jantung dari Scrum. Begitu sprint dimulai, waktunya telah ditentukan dan tidak dapat diperpanjang atau dipersingkat. Proyek ini memiliki beberapa sprint event, jenis sprint event adalah sebagai berikut:

1) Perencanaan sprint

Perencanaan sprint adalah kotak waktu dengan maksimum delapan jam untuk sprint satu bulan. Sprint ini dibantu oleh scrum master yang memastikan acara selesai dan tim pengembang memahami tujuannya. Dalam sprint ini, Product Owner memiliki wewenang dan tanggung jawab memaksimalkan nilai produk di pasar, bertemu dengan tim pengembangan dan bekerja sama untuk memprediksi produk mana yang akan di-backlog dilakukan dalam satu sprint. Hasil perencanaan sprint ini adalah pemesanan sprint, daftar pekerjaan yang disepakati oleh pemilik produk dan tim pengembangan yang akan ditangani oleh tim pengembangan selama satu sprint, dan tujuan sprint, tujuan utama yang akan dicapai di akhir.

2) Scrum Harian

Setiap hari, tim pengembangan mengadakan pertemuan hingga 15 menit untuk menyinkronkan kemajuan, mengidentifikasi masalah, dan menyelesaikan masalah tersebut selama proses untuk mencapai tujuan sprint dan memenuhi definisi penyelesaian.

3) Ulasan sprint

Setiap sprint menyertakan demo dan presentasi fitur operasional dan dilakukan untuk memastikan bahwa fitur yang dikembangkan bekerja dengan baik. Hasil pekerjaan dikomunikasikan kepada pemangku kepentingan untuk mendapatkan umpan balik.

4) Retrospeksi Sprint



Dalam sprint ini, tim pengembang merefleksikan pekerjaan yang dilakukan di sprint sebelumnya. Sprint ini difasilitasi oleh scrum master, mengungkapkan masalah dan perbaikan yang akan diterapkan di sprint berikutnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pembuatan Produk *Backlog*

Pada tahap pembuatan produk backlog akan ditentukan pemilihan fungsi backlog sesuai dengan prioritas pemilik produk. Fungsi-fungsi yang ada ditunjukkan pada tabel di bawah ini

No.	Nama Backlog	Kepentingan (1-100)	Perkiraan Waktu (Hari)	Demo	Note
1.	Pembuatan desain UML	100	5	Periksa UML yang sesuai untuk aplikasi tersebut	
2.	Login admin	100	4	Memasukan data username dan password	
3.	Kelola data admin	100	4	Setelah masuk, administrator utama dapat menambah, menghapus, dan mengubah informasi administrator	
4.	Kelola data barang masuk gudang	100	5	Setelah login, pengelola gudang/gudang dapat menambah, menghapus dan mengubah daftar barang yang tiba di gudang pada menu kedatangan	
5.	Kelola data stok barang gudang	100	5	Anda dapat menambah, menghapus, dan mengedit gudang saat Anda masuk dengan pengelola gudang/gudang di menu gudang	
6.	Riwayat data barang yang digunakan gudang	90	2	Jika Anda login dari menu yang digunakan untuk gudang/pengelola gudang, Anda dapat melihat riwayat	



				penggunaan barang di gudang tersebut	
7.	Kelola data permintaan gudang	100	4	Setelah login ke gudang/pengelola gudang, Anda dapat menambah, menghapus dan mengubah daftar barang inventory pada menu inquiry	
8.	Kelola data daftar suplier	100	4	Setelah masuk, manajer pembelian di menu pemasok dapat menambah, menghapus, dan mengubah daftar pemasok pembelian	
9.	Kelola data barang pembelian	100	4	Setelah masuk, pengelola pembelian pada menu produk dapat menambah, menghapus, dan mengubah daftar produk yang dibeli	
10.	Kelola data proses permintaan gudang	100	4	Setelah masuk, manajer pembelian di menu inquiry dapat memproses permintaan stok	
11.	Kelola data order gudang	100	5	Setelah masuk, manajer pembelian dari menu pesanan dapat mencetak pesanan dan membatalkan pesanan produk	
12	Kelola data persetujuan order barang	100	3	Setelah masuk, pengelola menu koordinasi dapat mengonfirmasi pembelian item penyimpanan	

3.2. Fase sprint

Tahap sprint ini ditentukan oleh tabel Produk Backlog di atas. Hasilnya adalah tiga (3) sprint dengan mempertimbangkan karakteristik backlog, tugas dan juga waktu (hari) yang diharapkan sesuai aturan Scrum, yang kemudian mengubahnya menjadi Sprint backlog. Berikut adalah tahapan-tahapan dari event scrum di setiap sprint.

1) Perencanaan sprint dan sprint



Langkah perencanaan sprint dilakukan pada awal sprint, yang berguna untuk merencanakan pekerjaan yang akan dilakukan dalam sprint. Hasil perencanaan sprint ini bisa disebut sprint. Berikut tabel hasil perencanaan sprint dari satu sprint (1) sampai tiga sprint (3):

No.	Item backlog	Story	Task	Assigmen	Estimasi (hari)
1	Pembuatan rancangan uml		Menganalisis persyaratan fungsional sistem dan flowchart	Fifi	1
			Buat diagram Use Case	Bayu	1
			Buat activity diagram	fajar	2
			Buat class diagram	qorry	1
2	Login admin	Sebagai tempat login admin	Buat skema database admin	fifi	1
			Buat desain UI halaman login admin	Bayu	1
			Penerapan desain login kedalam koding	Fajar	1
			Melakukan test fitur yang ada pada login admin	qorry	1
3.	Kelola data admin	Halaman admin tempat membuat, menghapus, dan mengedit akun admin	Buat skema database	fifi	1
			Buat desain UI halaman kelola data admin	Bayu	1
			Penerapan desain UI kelola data admin kedalam koding	fajar	1
			Melakukan testing fitur didalam sistem kelola data admin	qorry	1

Pada tabel di atas terdapat 3 item pesanan yang diperkirakan 13 hari setelah perencanaan:

- A). Sprint Goal = Anda berencana membuat halaman dasbor admin
- B). Panjang sprint = 13 hari



C). Orang-hari = 3 (orang) x 13 (hari) = 39

D). faktor fokus = 70%

e). Perkiraan kecepatan = 39 x 70% = 27,3

Inventaris produk ditempatkan dalam satu (1) sprint sekitar 28 poin.

No.	Item backlog	Story	Task	Assigmen	Estimasi (hari)
4	Mengelola gudang data barang masuk	Sebagai tempat untuk mengelola informasi tentang barang yang tiba di gudang	Buat skema database inventaris	fifi	1
			Buat desain antarmuka pengguna untuk barang tiba di gudang	Bayu	1
			Penerapan desain data barang masuk ke coding	fajar	2
			Melakukan test fitur data barang masuk	qorry	1
5.	Kelola informasi inventaris	Mengelola inventaris bekas dan menguranginya saat digunakan	Buat skema database inventori	fifi	1
			Buat desain UI persediaan barang gudang	Bayu	1
			Penerapan desain persediaan barang gudang ke coding	Fajar	2
			Melakukan test fitur stok barang gudang	qorry	1
6.	Riwayat data barang yang digunakan gudang	Sebagai tempat melihat riwayat penggunaan barang digudang	Buat desain UI untuk riwayat inventori	fifi	0,5
			Buat koding back end untuk fitur melihat data barang	Bayu	0,5
			Penerapan desain UI kelola riwayat data barang ke coding	Fajar	0,5



			Melakukan test fitur riwayat data barang	qorry	0,5
7.	Kelola data permintaan barang gudang	Sebagai tempat mengelola data permintaan barang gudang	Membuat skema data base data permintaan barang gudang	fifi	1
			Membuat desain UI permintaan barang gudang	Bayu	1
			Penerapan desain UI permintaan barang gudang ke coding	Fajar	1
			Melakukan test fitur permintaan barang gudang	qorry	1

Pada tabel di atas, backlog 4 item diperkirakan pada 16 hari setelah penjadwalan:

- A). Sprint Goal = Desain Halaman Manajemen Inventaris
- B). Panjang sprint = 16 hari
- C). Hari manusia = 3 (manusia) x 16 (hari) = 48
- D). faktor fokus = 70%
- e). Perkiraan kecepatan = $48 \times 70\% = 33,6$

Basis produk pesanan dua (2) Sprint adalah sekitar 34 perkiraan poin.

8.	Kelola data daftar suplier pembelian barang gudang	Tempat untuk mengelola informasi daftar pemasok untuk pembelian inventaris	Buat skema data base daftar suplier	fifi	1
			Buat desain UI daftar suplier	Bayu	1
			Penerapan desain UI daftar suplier pembelian ke coding	Fajar	1
			Melakukan test fitur daftar suplier pembelian	qorry	1
9.	Kelola data barang pembelian	Tempat untuk mengelola	Buat skema data base data barang pembelian	fifi	1



		informasi pembelian	Buat desain UI data barang pembelian	Bayu	1
			Penerapan desain UI data barang pembelian ke koding	Fajar	1
			Melakukan test fitur data barang pembelian	qorry	1
10	Kelola data proses permintaan barang gudang	Sebagai tempat mengelola informasi proses survey inventory	Buat skema data base data proses barang permintaan gudang	fifi	1
			Buat desain UI data proses barang permintaan gudang	Bayu	1
			Penerapan desain UI data proses barang permintaan gudang	Fajar	1
			Melakukan test fitur data proses barang permintaan gudang	qorry	1
11	Kelola data order barang gudang	Tempat untuk mengelola informasi pesanan stok	Buat skema data base data permintaan order gudang	fifi	1
			Buat desain UI data permintaan order gudang	Bayu	1
			Penerapan desain UI data permintaan order gudang ke koding	Fajar	2
			Melakukan test fitur data permintaan order gudang	qorry	1



12	Kelola data persetujuan order barang	Manajemen informasi sebagai tempat mengelola konfirmasi pesanan barang	Buat desain UI persetujuan order barang	fifi	0,5
			Buat koding back end untuk fitur persetujuan order barang	Bayu	1
			Penerapan desain UI persetujuan order barang	Fajar	1
			Melakukan test fitur persetujuan order barang	qorry	0,5

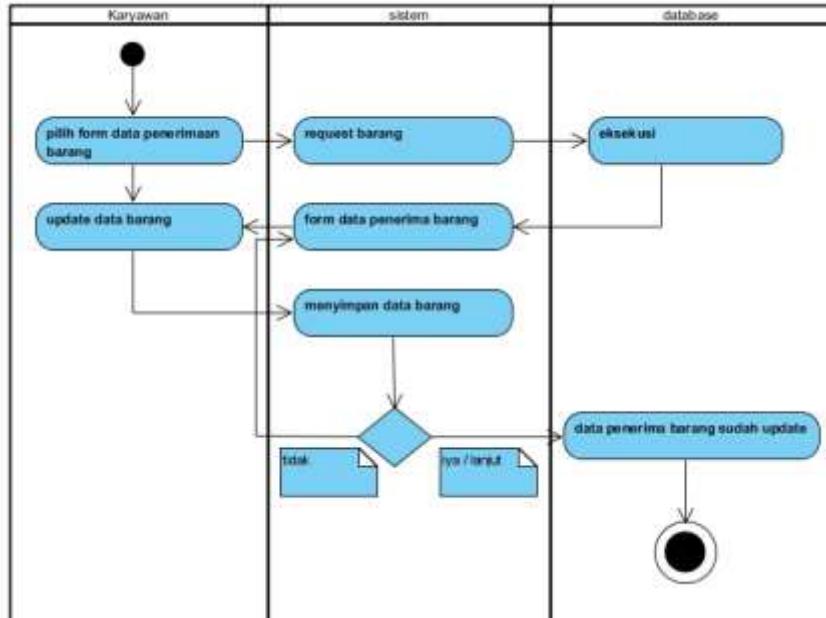
Tabel di atas menunjukkan empat (4) produk untuk dipesan dan juga sekitar 16 hari dari rencana:

- A). Tujuan Cetak = Merancang Halaman Manajemen Administratif dan Administratif Sistem Gudang
- B). Panjang sprint = 20 hari
- C). Hari manusia = 3 (orang) x 20 (hari) = 60
- D). faktor fokus = 70%
- e). Estimasi kecepatan = $60 \times 70\% = 42$

Basis produk yang terkandung dalam tiga (3) sprint adalah sekitar 42 poin penilaian.

3.3 Daily Scrum

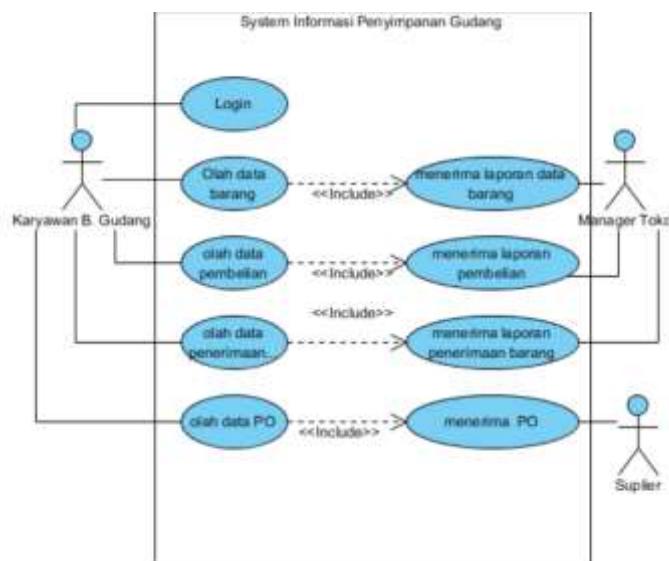
Pada tahap ini, tim scrum berbicara tentang alur kerja sistem yang akan dibuat. Scrum harian berfokus pada membuat diagram seperti usecase dan aktivitas. Bersama-sama dengan semua



anggota tim, proses pengerjaannya dilakukan tiga kali berdasarkan jumlah sprint.

1) Sprint ke-1

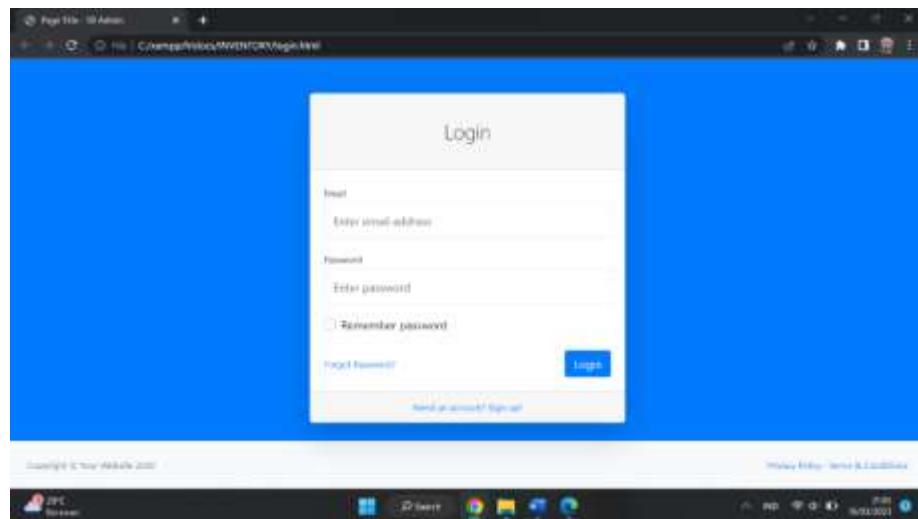
Tim scrum membuat rancangan UML pada sprint pertama, yang dilakukan dalam dua hari. Hasilnya adalah usecase diagram dengan tiga orang aktor: karyawan bagian gudang, manajer toko, dan supplier.



2) Sprint ke-2

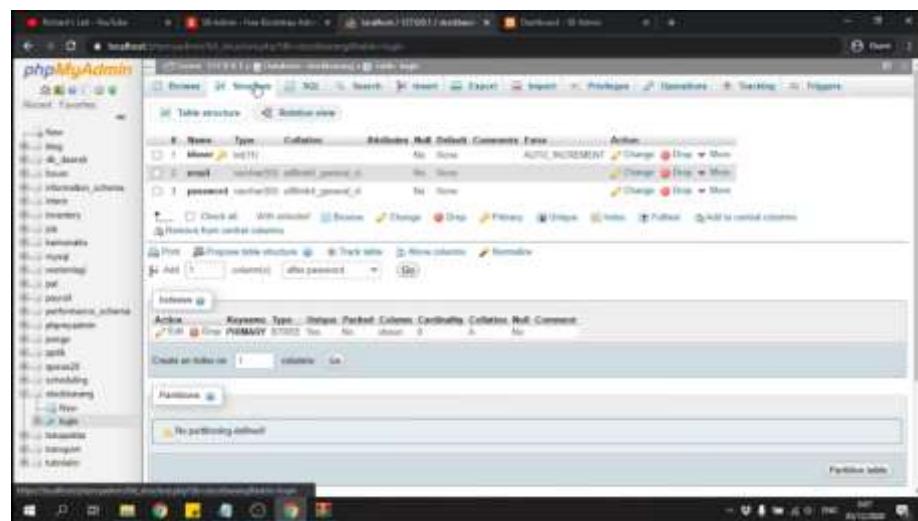


Pada Sprint kedua, tim scrum membuat skema database admin, desain UI login, dan tes fitur login admin. Tampilan login admin dapat dilihat di bawah ini:



3) Sprint ke-3

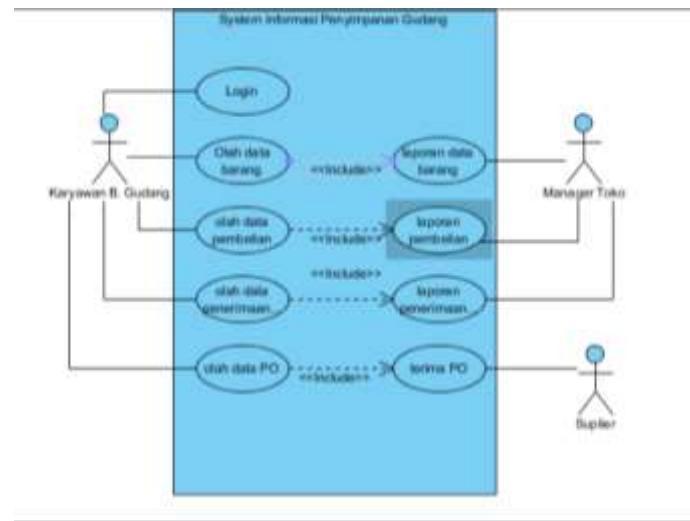
Tim Scrum akan mengelola manajemen data, dan tim Scrum akan melakukan desain arsitektur pada database. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari diagram skematis database berikut ini



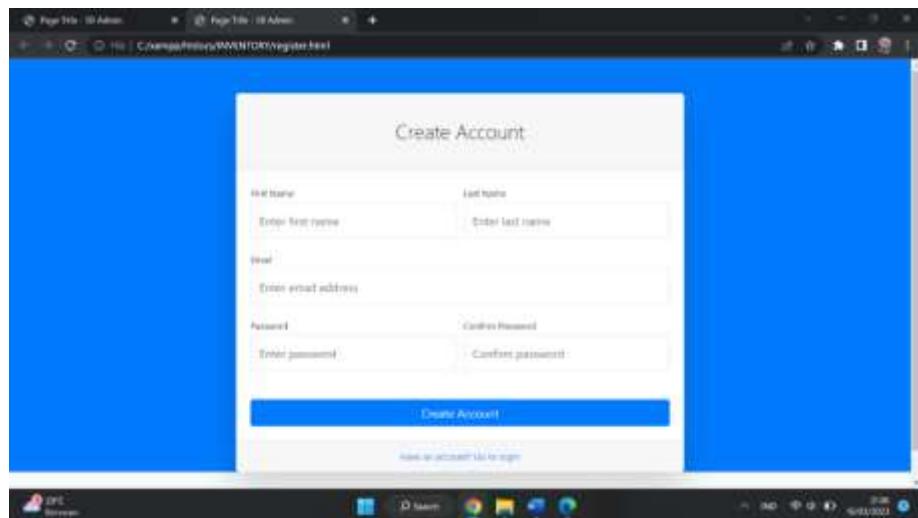
3.4 Sprint Review

Selama fase tinjauan sprint, ini menjelaskan apa yang dilakukan tim daripada hasil dari semua sprint backlog yang ada, yang memungkinkan mereka meninjau tambahan dan juga mengubah backlog produk jika perlu.

1) Sprint 1

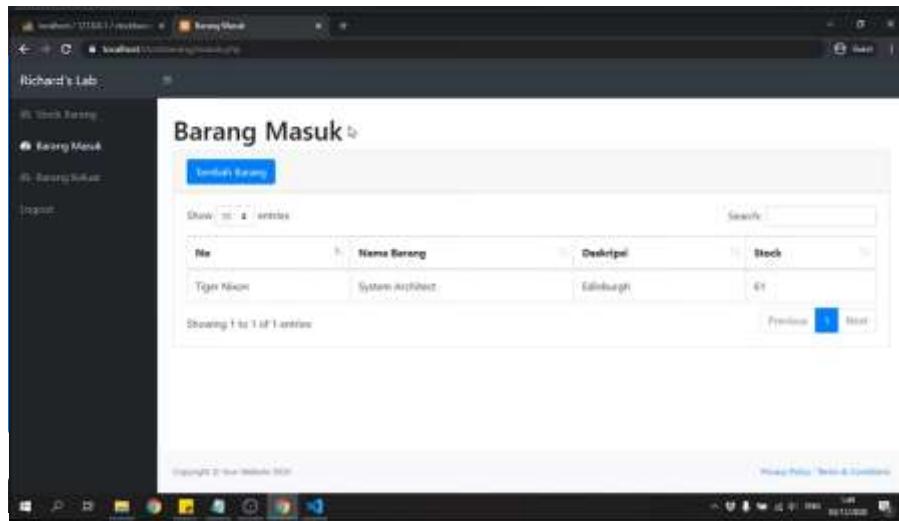


2) Sprint 2





3) Sprint 3



4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian ini tentang pembangunan sistem informasi inventory berbasis web yang dibangun dan diperbaiki dengan menggunakan metode Scrum, dengan bantuan metode Scrum merupakan solusi dari permasalahan perubahan kebutuhan pada saat pelaksanaan pembangunan. bekerja. diharapkan. Fase sistem dan juga metode Ada juga beberapa fase iterasi yang menyebabkan produk pada sprint pertama masih belum cukup untuk memenuhi kebutuhannya. Oleh karena itu, lebih banyak hal akan dikembangkan di sprint berikutnya jika sistem membutuhkannya disinkronkan dengan pengguna peringkat.

4.2 Saran

Dari backlog dan daily backlog dalam pembangunan sistem informasi inventory berbasis web ini, terdapat saran untuk penelitian selanjutnya dimana tim pengembang harus mengetahui dan juga memahami kemampuan penyelesaian tugas dalam proyek tersebut.

REFERENSI

Badrul, M. &. (2021). Penerapan Metode waterfall untuk Perancangan Sistem Informasi Inventory Pada Toko Keramik Bintang Terang. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 8(2), 57–52.

Esteki, M. G. (2020). A risk management framework for distributed serum using prince2 methodology. *Bulletin of Electrical Engineering and Informatics* 9(3), 1905.

Hadinata, N. &. (2017). Implementasi Metode Scrum Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan (Study Kasus : Penjualan Sperpart Kendaraan). *Jurnal Ilmiah Betrik*, 8(01), 22–27.

Hartono, S. R. (2021). Perancangan Aplikasi Pencatatan Persediaan Gudang Berbasis Website Pada CV. Wahana Langgeng Sembada Dengan Metode Agile Scrum Development. *E-Proceeding of Engineering*, 8(5), 7241.

Premana, A. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Barang (SINBAR) Berbasis Website. *Jurnal Ilmiah Intech : Information Technology Journal of UMUS*, 1(02), 51–61.