

PERANCANGAN APLIKASI PENGOLAHAN INVENTARIS ASET BERBASIS WEB DI PT. BPR CENTRAL KEPRI

Octavia Manurung¹
Eilbert Hutabri²

¹Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, Universitas Putera Batam

²Dosen Program Studi Teknik Informatika, Universitas Putera Batam

email: pb200210057@upbatam.ac.id

ABSTRACT

Perkembangan teknologi informasi memainkan peran krusial dalam meningkatkan kinerja perusahaan, termasuk dalam pengelolaan inventaris aset. PT. BPR Central Kepri yaitu sebuah perusahaan perbankan masih menggunakan pendekatan manual dalam pengelolaan aset yang mengakibatkan seringnya terjadi kesalahan manusia dan ketidaksesuaian data antar catatan. Dalam upaya meningkatkan efisiensi dan akurasi maka penelitian bertujuan untuk merancang aplikasi pengolahan inventaris aset berbasis web. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode agile dengan tahapan planning, design, develop, test, deploy, evaluasi dan launch. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi telah berhasil memudahkan pencatatan aset, pemeliharaan, dan pelaporan secara otomatis, mengurangi waktu dan tenaga yang diperlukan. Keunggulan aplikasi ini terletak pada kemampuannya untuk melacak aset secara real-time, memastikan kondisi aset dan lokasinya selalu terkini. Pengujian aplikasi menggunakan blackbox testing menegaskan fungsionalitas yang baik dan hasil sesuai dengan harapan. Dengan diterapkannya aplikasi ini diharapkan PT. BPR Central Kepri dapat mengoptimalkan pengelolaan inventaris aset, menghindari kesalahan manusia, dan meningkatkan efisiensi dalam berbagai aspek termasuk pengadaan aset, perbaikan, dan pencarian aset.

Keywords: Perancangan, Agile, Inventaris, Website

PENDAHULUAN

Saat ini peranan teknologi informasi sangat berperan penting dalam suatu perusahaan untuk menunjang kinerja dan membantu dalam berbagai aspek pekerjaan (Cholik, 2021). Berkembangnya teknologi semakin banyak juga perangkat lunak atau software yang dikembangkan untuk menunjang kebutuhan *user* salah satunya adalah bidang inventaris. inventaris merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk mendata suatu aset keluar dan

masuk dengan menyusunnya secara baik dan benar sesuai dengan SOP yang ada (Kinaswara et al., 2019).

PT. BPR Central Kepri merupakan suatu perusahaan yang bergerak dibidang perbankan di mana perusahaan ini memiliki visi yaitu “Mewujudkan bank perkreditan rakyat yang terpercaya dan profesional” dan perusahaan ini juga memiliki misi yaitu “Menjadi bank yang berkualitas yang didukung sumber daya manusia yang handal untuk

meningkatkan perekonomian masyarakat". Bank Perkreditan Rakyat merupakan lembaga keuangan yang menerima rekening deposito berjangka dan juga menerima tabungan yang di mana Bank Perkreditan Rakyat sendiri tujuannya menyalurkan dana dan mendapat keuntungan (Saragih et al., 2020)

Dari pengamatan yang telah dilakukan pada PT. BPR Central Kepri dalam pengelolaan aset perusahaan masih melakukan secara manual di mana staf bagian umum mengelolanya dengan mencatat semua aset dalam suatu pembukuan besar dan menginputnya ke dalam komputer yaitu microsoft excel. Ketika mengelola inventaris aset secara manual sering terjadi *human error* (kesalahan manusia) seperti kesalahan dalam pencatatan aset yang sering terjadi di bagian pengelola aset adalah salah dalam menghitung jumlah aset yang ada, peletakan aset yang tidak pada tempatnya mengakibatkan aset dianggap hilang. dengan metode penataan seperti ini bagian pengelolaan aset sering lupa melakukan *update* pada kedua catatannya, jika ada aset baru atau aset yang berpindah lokasi, pada buku diperbarui tetapi pada file excel tidak diperbarui atau sebaliknya, hal ini mengakibatkan data aset tidak sinkron sehingga saat membuat laporan membutuhkan waktu yang lama karena harus dilakukan pengecekan dan pencatatan kembali seluruh aset.

Ketidak sinkronan data ini juga berimbas pada pengelolaan aset seperti pengadaan aset, perbaikan aset, pencarian aset yang cukup lama karena letaknya tidak sesuai dengan catatan atau posisi awal aset tersebut.

Dari permasalahan pengelolaan inventaris diatas maka PT. BPR Central Kepri membutuhkan suatu aplikasi pengelolaan aset berbasis web yang akan memudahkan dalam mengelola aset. Aplikasi yang dirancang ini dapat membantu dalam mengelola secara otomatis, proses pengelolaan inventaris seperti pencatatan aset, pemeliharaan dan pelaporan sehingga menghemat waktu maupun tenaga, dan aplikasi tersebut juga dapat melacak aset setiap waktu sehingga lebih cepat mengetahui kondisi aset dan keberadaan lokasi aset sehingga tidak menimbulkan kekeliruan data. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Perancangan Aplikasi Pengolahan Inventaris Aset Berbasis Web di PT. BPR Central Kepri.

KAJIAN TEORI

2.1 Perancangan

Perancangan merupakan kegiatan yang menunjukkan bagaimana seseorang mengembangkan sistem baru yang dapat mengatasi masalah yang dihadapi oleh suatu organisasi dengan memilih sistem alternatif terbaik untuk mencapai tujuan tertentu (Saputra & Tanto, 2019).

2.2 Aplikasi

Menurut (Tampubolon & Simanjuntak, 2023) sebuah aplikasi merupakan program yang siap digunakan untuk melakukan tugas berdasarkan masukan pengguna atau digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu. Aplikasi adalah bagian dari program-program yang digunakan di tempat kerja untuk mengelola berbagai tugas bagi pengguna.

2.3 Website

Website adalah sebuah situs atau sekumpulan halaman yang dapat diakses melalui internet dan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu. *Website* umumnya digunakan untuk menampilkan berbagai macam konten, seperti informasi, gambar, audio, video, dan konten lainnya yang dapat diakses oleh pengguna internet (Tewuh Clivan et al., 2019)

2.4 Inventaris

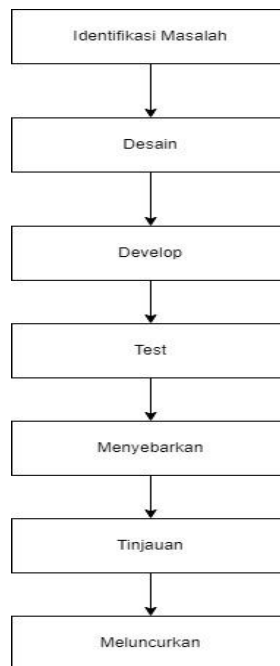
Menurut (Mulyanto & Ramdani, 2019) inventaris merupakan suatu kegiatan penyusunan barang dalam suatu organisasi, sekolah, perusahaan dan lainnya. inventaris ini merupakan suatu sistem untuk merekap data-data aset mencatat detail aset sehingga barang-barang setiap perusahaan tidak hilang bahkan tidak dirawat. Inventaris ini adalah suatu upaya untuk memudahkan suatu kegiatan pengolahan dan pengawasan baik penggunaan dan pemeliharaan aset.

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Merupakan suatu tahapan awal untuk merancang aplikasi pada tahapan ini peneliti membangun aplikasi pengolahan inventaris aset di PT. BPR Central kepri dengan metode agile. Agile software adalah sebuah metode yang digunakan dalam software untuk melakukan pengembangan dalam software di mana proses metode agile ini adalah proses yang pengerjaannya berulang di dalamnya ada tahapan-tahapan dan solusi yang telah ditentukan. Metode agile adalah metode

pengembangan perangkat lunak dimana metode ini memiliki berbagai doktrin pengembangan yang mudah berbaur dengan variasi bentuk yang sedang terjadi dalam waktu yang singkat (Handayani et al., 2023)). Pada model desain penelitian menggunakan UML untuk mengintegrasikan aplikasi yang sedang dirancang dengan baik dan terstruktur. Berikut tahapan-tahapan proses dalam merancang sistem.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Penjelasan lebih lanjut yaitu sebagai berikut:

1. *Planning*

Tahap ini melibatkan identifikasi masalah, identifikasi kebutuhan pelanggan dan penentuan tugas yang akan diselesaikan.

2. *Design*

Pada tahap ini, tim mengembangkan rancangan perangkat lunak berdasarkan spesifikasi yang telah ditetapkan.

3. *Develop*

Proses pengerjaan perangkat lunak dimulai, di mana tim mengimplementasikan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

4. *Test*

Tahap ini fokus pada pengujian perangkat lunak untuk memastikan bahwa setiap fitur berfungsi dengan benar.

5. *Deploy*

Setelah berhasil melewati pengujian maka perangkat lunak diimplementasikan dan disiapkan untuk digunakan oleh pengguna atau pelanggan.

6. *Evaluasi*

Evaluasi dilakukan terhadap proses pengembangan, termasuk identifikasi potensi perbaikan dan pengembangan ke depan.

7. *Launch*

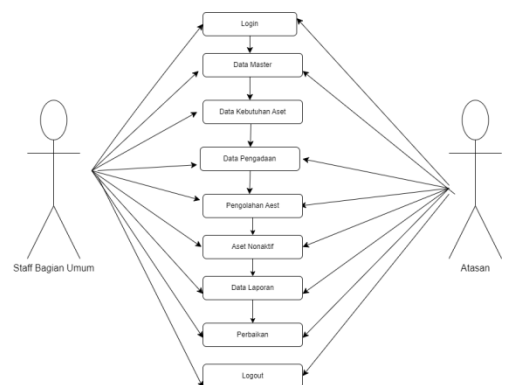
Setelah melewati tahap evaluasi maka aplikasi resmi diluncurkan kepada pengguna akhir untuk digunakan secara penuh.

adalah Minimal *prosesor Intel(R) Celeron(R) N4120 CPU @ 1.10GHz*, memori 4GB DDR4, *harddisk 500GB* untuk penyimpanan, monitor berukuran 14 *inch*, dan perangkat masukan berupa *keyboard dan mouse*.

3.2.2 Design

Dalam merancang sistem UML merupakan suatu yang sangat penting dalam membangun sebuah aplikasi. Di bawah ini adalah garis besar gerakan dan garis besar kelas:

1. Usecase Diagram



Gambar 2. Usecase Diagram

Use case Diagram di atas menjelaskan proses awal yang dikerjakan di mana tugas staff bagian umum yaitu dapat masuk ke sistem untuk mengelola kebutuhan aset, pengadaan, pengolahan aset, aset non aktif, laporan, *profile user*, kelola *user*. Tugas atasan yaitu dapat melihat setiap aktivitas dalam sistem aplikasi namun tidak dapat mengelolanya. Bagian kelola *user* adalah tugas atasan untuk menambah akun *user*.

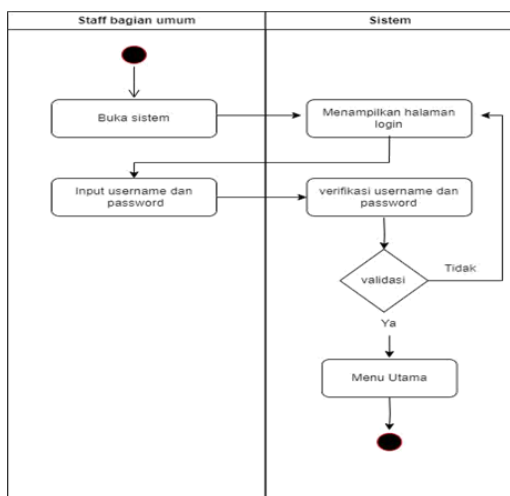
3.2 Perancangan Sistem

3.2.1 Planning

Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan *Windows 10* sebagai sistem operasinya, *Google Chrome* untuk *browser*, *Visual Studio Code* sebagai *web editor*, *XAMPP* sebagai *web server* dan *MySQL* sebagai *database*.

Adapun perangkat keras yang digunakan untuk mengimplementasikan Aplikasi Pengolahan Inventaris Aset Berbasis Web di PT. BPR Central Kepri

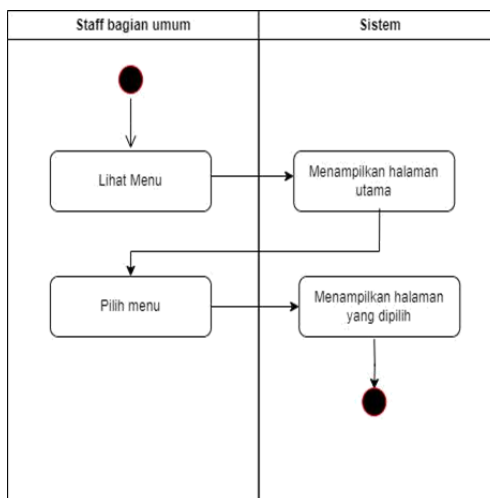
2. Activity Diagram



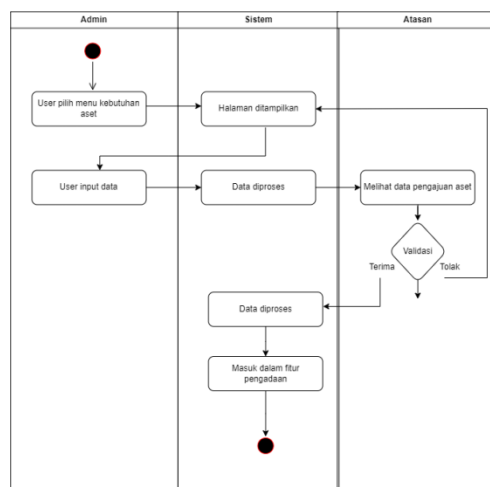
Gambar 2. Activity Diagram Login

Gambar di atas merupakan aktivitas system ketika melakukan proses login yaitu staff bagian umum membuka sistem pada web dan sistem menampilkan halaman login, staff bagian umum menginput data jika password dan usemame yang di input benar maka sistem akan masuk kehalaman utama, jika salah maka akan kembali ke halaman login.

Gambar 3 menunjukkan aktivitas halaman utama adalah proses uraian aktivitas diagram halaman utama yang digunakan oleh bagian staff untuk mengelola data inventaris aset, pada halaman utama terdapat dashboard system yang menampilkan data inventaris pada PT. BPR Central Kepri Activity Diagram halaman utama yang dirancang adalah sebagai berikut:



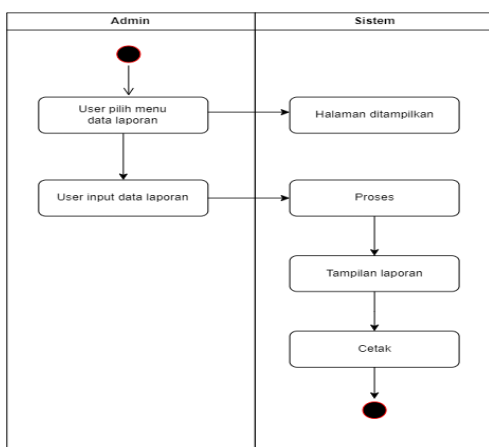
Gambar 3. Activity Diagram Halaman Utama



Gambar 4. Activity Diagram Kebutuhan Aset

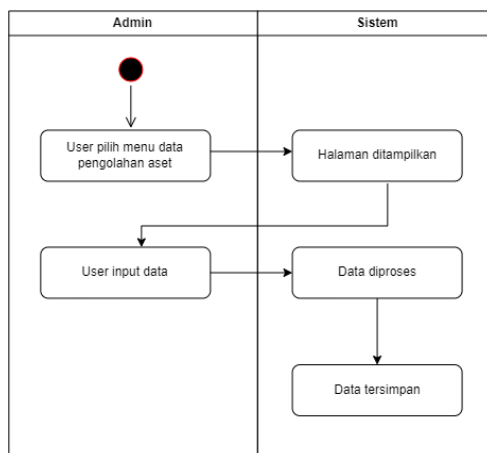
Gambar 4 menunjukkan aktivitas halaman kebutuhan aset menguraikan bahwa di dalam kebutuhan aset user akan menginput aset ke dalam sistem. User akan memilih menu kebutuhan aset dan sistem akan menampilkan menu kebutuhan aset, user akan memasukan

form pembelian aset, pada sistem akan memproses data, ketika sudah selesai diproses maka data akan divalidasi oleh atasan, atasan akan terlebih dahulu melihat dan menganalisa form pembelian, ketika atasan menyetujui pembelian maka akan di proses



Gambar 5. Activity Diagram Data Laporan

Gambar 5 menunjukkan aktivitas diagram data laporan aset merupakan keseluruhan aset yang sudah di input oleh user di menu data kebutuhan aset, data pengadaan, data aset nonaktif, aset perbaikan. Di bawah menguraikan bahwa user memilih menu data laporan dan sistem akan menampilkan halaman data laporan yang user pilih, user akan menginput data dan sistem akan memproses data, ketika data sudah selesai diproses maka akan masuk ke atasan maka laporan akan ditampilkan dan user memilih menu *export as pdf* untuk dicetak.

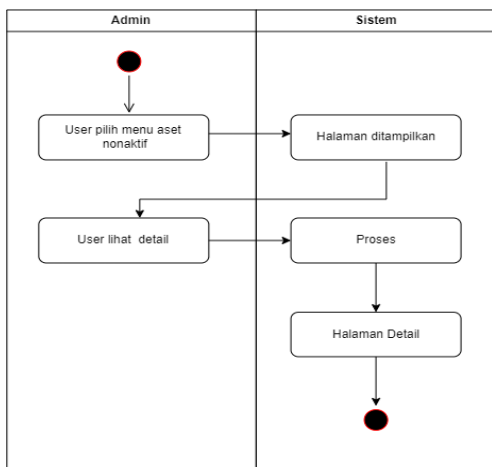


Gambar 6. Activity Diagram pengelolaan aset

Gambar 6 menunjukkan aktivitas diagram pengelolaan aset merupakan halaman keseluruhan data aset yang ada pada perusahaan di mana aset dapat di input, kartu aset dapat dicetak. Aktivitas diagram ini menguraikan user memilih menu pengelolaan dan sistem akan menampilkan halaman pengelolaan maka user akan menginput data aset dan mencetak kartu aset, sistem akan memproses data, sistem akan menampilkan data aset.

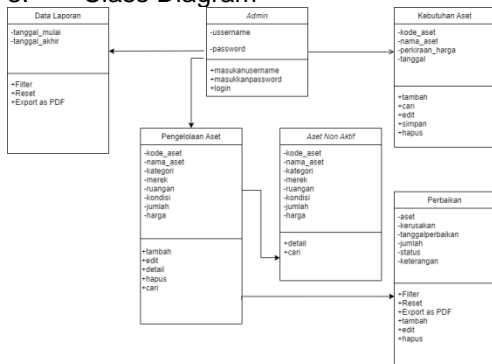
Gambar 7 menunjukkan Aktivitas diagram aset non aktif merupakan aset yang tidak digunakan lagi penyebabnya karena rusak total, dibuang, hilang dan lainnya maka aset yang ada dalam pengelolaan dapat dilakukan penonaktifan sehingga aset yang tidak aktif akan masuk ke dalam menu non aktif. Gambar di bawah menguraikan user memilih menu pengelolaan aset, sistem menampilkan halaman data aset, dan user membuka detail aset, sistem akan memproses data, menampilkan menu non

aktif aset, dan aset akan pindah ke menu non aktif aset.



Gambar 7. Activity Diagram Non aktif Aset

3. Class Diagram



Gambar 8. Class Diagram

Class Diagram merupakan salah satu kerangka kerja yang mengelompokkan atribut sistem. Dari Class Diagram akan diaplikasikan menjadi acuan dalam sistem pengolahan inventaris aset di PT. BPR Central Kepri. Gambar 8 adalah gambar Class Diagram pada penelitian ini.

4. Perancangan User interface

Dalam perancangan sistem interface merupakan hal yang sangat penting dalam melakukan perancangan aplikasi. Perancangan interface antarmuka bekerja untuk mengimplementasikan suatu sistem. Di bawah ini adalah rancangan antarmuka dari aplikasi pengolahan inventaris aset di PT. BPR Central Kepri.

1. Halaman Login



Gambar 9. Perancangan Halaman Login

Halaman login ini merupakan tahap awal seorang admin yaitu bagian staff umum dan atasan untuk mengakses aplikasi pengolahan inventaris aset. Di bawah ini merupakan tampilan login yang muncul ketika admin mengakses dan menginput data username, dan password.

2. Halaman Utama



Gambar 9. Perancangan Halaman Utama

Halaman utama di aplikasi pengolahan inventaris aset hanya bisa diakses oleh bagian staff umum dan atasan. Di bawah ini adalah tampilan utama aplikasi pengolahan sistem inventaris aset yang ada pada PT. BPR Centra Kepri.

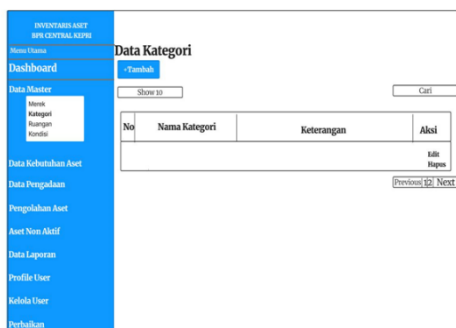
3. Halaman Merek



Gambar 10. Perancangan Halaman Merek

Halaman merek ini merupakan aktivitas untuk menambahkan jenis aset yaitu merek dan keterangan pada set inventaris. Di bawah ini adalah tampilan fitur merek pada sistem.

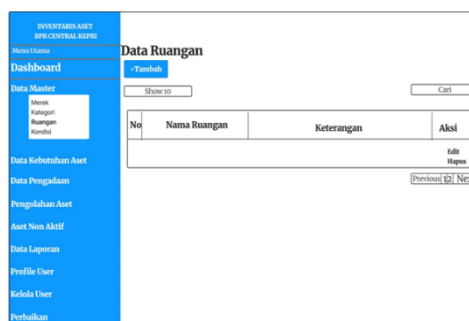
4. Halaman Kategori



Gambar 11. Perancangan Halaman Kategori

Halaman kategori ini merupakan aktivitas untuk menambahkan kategori pada aset di mana kategori ini merupakan suatu acuan data dalam penginputan data aset. Berikut ini adalah halaman kategori.

5. Halaman Data Ruangan



Gambar 12. Perancangan Halaman Data Ruangan

Dalam halaman ruangan ini staff bagian umum akan menambahkan ruangan-ruangan aset dan data dalam ruangan ini adalah acuan dalam penginputan data aset. Berikut adalah gambar halaman aset.

3.2.3 Develop

Pada tahapan develop dilakukan pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman PHP, CSS, dan Javascript. Pada tahapan ini juga mengembangkan database dengan menggunakan mysql.

3.2.4 Test

Pada tahapan pengujian ini penulis melakukan pengujian aplikasi pada PT. BPR Central Kepri. Pengujian dilakukan menggunakan metode *black-box* peneliti memilih menggunakan metode *black-box* tujuan agar peneliti memperoleh sudut

pandang dan menemukan kesalahan untuk fungsi-fungsi aplikasi ketika staff bagian umum menjalankan atau mengoperasikan aplikasi tersebut, apakah input yang staff bagian umum masukan sesuai dengan hasil output yang diharapkan jadi peneliti memilih *black box* untuk pengujian karena lebih dapat mengetahui kondisi pengetesan aplikasi pada spesifikasi fungsional program.

3.2.5 Deploy

Pada tahapan ini dilakukan proses hubungan interaksi *user* dengan programmer aplikasi pengolahan aset berbasis web dipegang oleh dua orang *user* pada PT. BPR Central Kepri yaitu staff bagian umum dan atasan di mana sistem dapat divalidasi, dapat melihat setiap fitur, dapat melihat aktiitas pada sistem.

3.2.6 Tinjauan

Pada tahapan ini dilakukan wawancara terhadap staff bagian umum yang ada pada PT. BPR Central Kepri mengenai aplikasi yang sudah staff bagian umum gunakan, untuk memastikan bahwa fitur-fitur aplikasi dan data-data yang diolah apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan oleh staff bagian umum, apakah sistem-sistem aplikasi sesuai dengan pengolahan data inventaris pada perusahaan tersebut, ketika staff bagian umum menemukan ada kendala dan keluhan maka peneliti akan melakukan evaluasi dan perbaikan kembali untuk memaksimalkan aplikasi tersebut sampai sesuai dengan yang *user* harapkan.

3.2.7 Launch

Pada tahapan ini dilakukan ketika aplikasi sudah maksimal dan sesuai seperti yang perusahaan inginkan maka

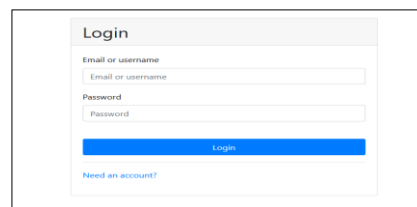
dilakukan peluncuran aplikasi pengolahan inventaris aset pada PT. BPR. Central Kepri. dan siap digunakan oleh staff bagian umum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Dari desain yang telah dirancang berikut adalah hasil perancangan yang telah diimplementasikan secara nyata, berikut adalah hasil dari perancangan aplikasi inventaris aset berbasis web di PT. BPR Central Kepri :

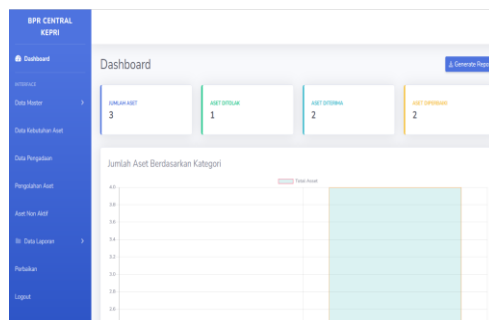
4.1.1 Tampilan login admin



Gambar 13. UI-Login Admin

Pada halaman *login* admin maka pengguna aplikasi harus mengisi data *username* dan *password* untuk dapat masuk ke dalam aplikasi inventaris aset..

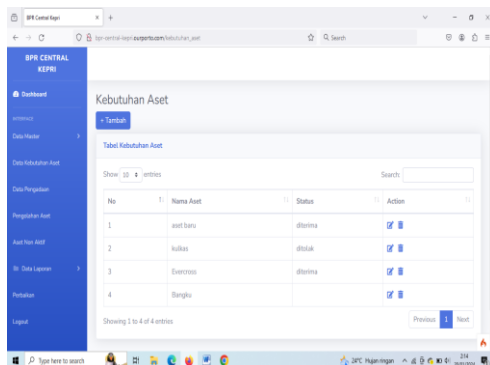
4.1.2 Tampilan halaman dashboard



Gambar 14. UI- Tampilan dashboard

Kemudian setelah *login* akan masuk ke sistem dan menampilkan halaman *dashboard*, di halaman ini menampilkan halaman keseluruhan fitur web dan data *statistic* aktivitas menu-menu *aset*.

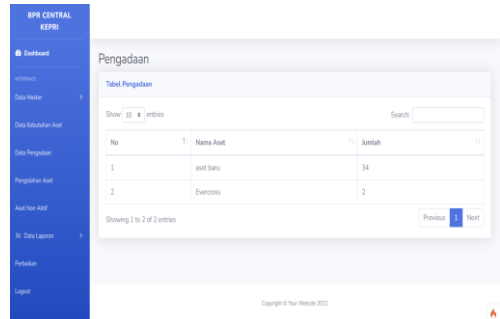
4.1.3 Halaman kebutuhan aset



Gambar 15. UI-Halaman kebutuhan aset

Pada halaman ini merupakan halaman untuk memberitahukan kepada atasan bahwa perusahaan memerlukan *aset* yang baru untuk mendukung pekerjaan, maka data yang pengguna input ke dalam halaman kebutuhan aset akan *include* ke halaman pengajuan aset atasan untuk dinyatakan terima atau tolak bawasanya aset perlu dibeli.

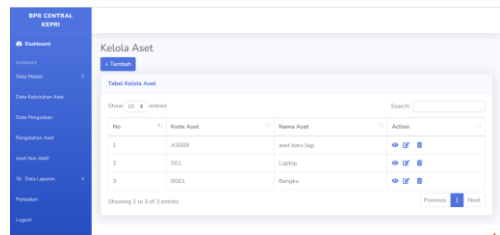
4.1.4 Tampilan halaman pengadaan



Gambar 26. UI-Halaman pengadaan

Pada halaman pengadaan merupakan data yang sudah disetujui oleh atasan, *user* dapat melihat status aset diterima dan *user* akan melakukan pengadaan.

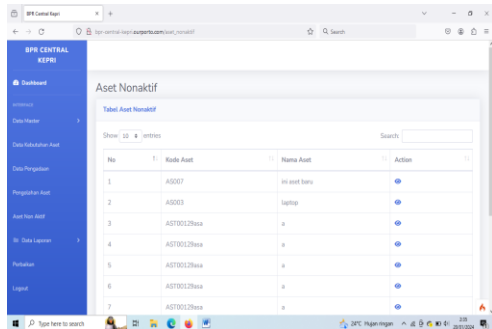
4.1.5 Pengelolaan aset



Gambar 37. UI-Halaman pengelolaan aset

Pada halaman pengelolaan aset merupakan untuk mengelolah aset ketika barang aset masuk maka *user* memasukkan data tambah aset lewat menu pengelolaan aset.

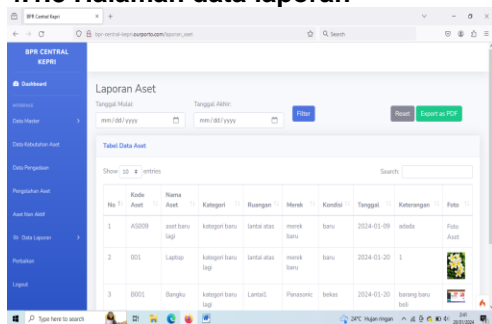
4.1.7 Halaman aset non aktif



Gambar 48. UI-Halaman Aset non aktif

Pada halaman *aset non aktif* merupakan halaman tempat aset yang sudah tidak aktif atau tidak dapat digunakan lagi dikarenakan rusak dan tidak bisa dipakai.

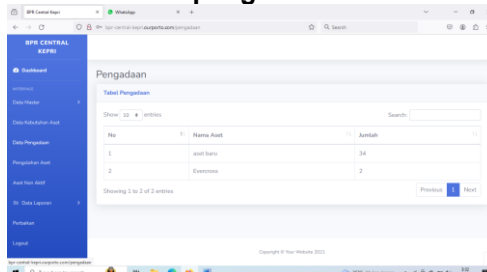
4.1.8 Halaman data laporan



Gambar 59. UI-Halaman data laporan

Pada halaman ini merupakan laporan data keseluruhan aset yang ada dalam pengelolaan aset, laporan data aset dapat diprint lewat pdf.

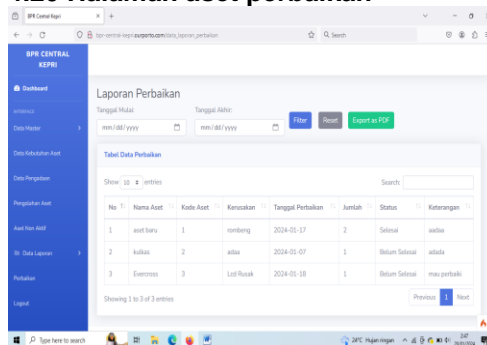
4.1.9 Halaman pengadaan aset



Gambar 20. UI-Halaman Pengadaan aset

Pada halaman pengadaan aset merupakan tempat keseluruhan aset yang diadakan, halaman berikut dapat dicari sesuai tanggal yang user ingin cari dan dilengkapi dengan pdf untuk mencetak.

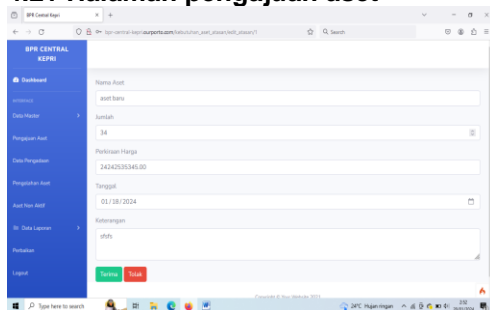
4.20 Halaman aset perbaikan



Gambar 21. UI-Halaman aset perbaikan

Pada halaman aset perbaikan merupakan tempat aset yang sedang diperbaiki dan sudah selesai diperbaiki, laporan aset perbaikan dapat dicetak oleh user.

4.21 Halaman pengajuan aset



Gambar 22. Halaman pengajuan aset

Pada halaman pengajuan aset merupakan halaman yang ada pada akun atasan, halaman ini menampilkan aset yang dibutuhkan oleh staff bagian umu, dalam sistem aplikasi tersebut, ketika atasan menyetujui maka atasan akan klik terima jika tidak maka atasan akan klik tolak.

4.1.2 Pengujian Aplikasi

1. Uji Fungsi Menu Aplikasi

Pengujian fungsi menu-menu dalam aplikasi inventaris aset bertujuan untuk mengetahui keberhasilan setiap menu apakah sudah baik dan dapat digunakan sesuai fungsinya. Pengujian ini menggunakan *blackbox testing* (Jaya, 2018)

Tabel 1. Hasil Pengujian

No	Pengujian	Keterangan
1	Menampilkan <i>Dashboard</i>	Berhasil
2	Menampilkan kebutuhan aset	Berhasil
3	Menampilkan data pengadaan	Berhasil
4	Menampilkan pengolahan aset	Berhasil
5	Menampilkan aset non aktif	Berhasil

6	Menampilkandata laporan	Berhasil
7	Menampilkan perbaikan	Berhasil
8	Semua tombol berfungsi dengan baik	Berhasil

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai Perancangan Aplikasi Pengolahan Inventaris Aset Berbasis Web di PT. BPR Central Kepri didapat kesimpulan bahwa penelitian ini berhasil merancang Aplikasi Pengolahan Inventaris Aset Berbasis Web di PT. BPR Central Kepri yang dapat membantu dalam mengelola secara otomatis proses pengelolaan inventaris seperti pencatatan aset, pemeliharaan dan pelaporan sehingga menghemat waktu maupun tenaga, dan aplikasi tersebut juga dapat melacak aset setiap waktu sehingga lebih cepat mengetahui kondisi aset dan keberadaan lokasi aset sehingga tidak menimbulkan kekeliruan data. Kemudian dengan hasil pengujian menggunakan *blackbox testing* menunjukkan bahwa sistem telah berfungsi dengan baik dan memberikan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Cholik, C. A. (2021). Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi / ICT Dalam Berbagai Bidang. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(2), 6.
- Handayani, H., Faizah, K. U., Ayulya, A. M., Rozan, M. F., Wulan, D., &

- Hamzah, M. L. (2023). Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Software Development. *Jurnal Testing dan Implementasi Sistem Informasi*, 1(1), 29–40.
- Jaya, T. S. (2018). Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung). *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 45–48. <https://doi.org/10.30591/jpit.v3i1.647>
- Kinaswara, T. A., Hidayati, N. R., & Nugrahanti, F. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Inventaris Berbasis Website Pada Kelurahan Bantengan | Kinaswara | Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK). *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)*, 2(1), 71–75. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/1073>
- Mulyanto, Y., & Ramdani, F. (2019). Aplikasi Pengelolaan Inventaris Barang Di Smk Negeri 1 Plampang Berbasis Web. *Jurnal Informatika, Teknologi dan Sains*, 1(2), 133–142. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v1i2.419>
- Saputra, M. H., & Tanto, T. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web (Studi Kasus: LKP Smartfast Global Education Jambi). *Jurnal Elektronika, Listrik dan Teknologi Informasi Terapan*, 2(1), 35–42.
- Saragih, D. S. R., Arta, J., Khodizah, S., & Nurmaini, S. (2020). Program Pengenalan Ilmu Tajwid Melalui Media Pembelajaran Pohon Ilmu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 49–58. <https://doi.org/10.30596/maslahah.v1i1.7753>
- Tampubolon, D., & Simanjuntak, P. (2023). Implementasi Aplikasi Penginputan Inventory Menggunakan Metode Agile Berbasis Web. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 9(5). <https://doi.org/10.33884/comasiejournal.v9i5.7753>
- Tewuh Clivan, Brave Angkasa Sugiarto, & Alicia A. E. Sinsuw. (2019). Aplikasi Website Perpustakaan Berbasis QRCode. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 1–8.



Penulis pertama Octavia Manurung merupakan mahasiswa Prodi Teknik Informatika Universitas Putera Batam



Penulis kedua Elbert Hutabri, S.Kom., M.Kom. Dosen Prodi Teknik Informatika Universitas Putera Batam. Penulis aktif sebagai pendidik dan memiliki pengalaman dalam bidang Teknik Informatika.